SUPER GAMEPOWER

PLAYSTATION MAGAZINE

NOVA CULTURAL
Nº 15
R$ 4,00

The Last Blade

A versão final de Winning Eleven 3

All Star Tennis '99

CLÁSSICOS DETONADOS: RESIDENT EVIL E PARASITE EVE

120 DICAS DE 30 JOGOS NOVOS!

PlayStation 2: a nova máquina

SYPHON FILTER: AÇÃO ATÉ O FINAL

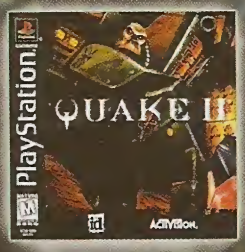
ISSN 1413-8301
000015
9 771413 830003

QUAKE II. CHEGOU SUA HORA DE ENFRENTAR A MORTE!

playstation

2X R$ 248,75
OU 10X R$ 67,28

OFERTA ESPECIAL:
PLAYSTATION + 1 GAME = 1 CONTROLE EXTRA INTEIRAMENTE GRÁTIS*



AÇÃO
- Metal Gear Solid
- Point Blank 2
- Quake II
- Syphon Filter
- Tomb Raider 3

AVENTURA
- Civilization 2
- Crash Bandicoot 3
- Gex 3: Deep Cover Gecko
- Resident Evil 2 Dual Shock
- Silent Hill (Konami)

ESPORTE
- FIFA Soccer 99
- International Superstar Soccer 98
- NBA In The Zone 99
- Street Sk8ter

LUTA
- Darkstalkers 3
- Marvel Super Heroes vs. Street Fighter
- Street Fighter Alpha 3

RPG
- Brave Fencer Musashi
- Final Fantasy 7
- Legend Of Legaia
- Parasite Eve
- Shadow Madness
- Xenogears

SIMULAÇÃO
- Gran Turismo
- Kawasaki Motorcross
- Monaco Grand Prix
- The Need For Speed 4
- Ridge Racer Type 4
- Sports Car Supreme GT

2X R$ 69,65 CADA

dreamcast japonês

compre já o primeiro 128 bits do mundo!

2X R$ 559,90
OU 10X R$ 151,43

AÇÃO
Godzilla Generations
House of the Dead 2
Incoming
Tetris 4D

CORRIDA
S•ga Rally Championship
Monaco Grand Prix Racing

AVENTURA
Sonic Adventure
Blue Stinger

ESPORTE
Cool Boarders
Pen Pen Tri-Ice-Lon

2X R$ 89,55 CADA

LUTA
King of Fighters 98
Psychic Force 2012
Virtua Fighter 3tb

ACESSÓRIOS DREAMCAST
2x R$ 50,55 CADA
Controller Extra
Cartão de Memória VMS

BRINDE: COMPRAS ACIMA DE R$ 270,00 GANHAM EXCLUSIVO CHAVEIRO COM TETRIS

saturn

JAPONÊS
LUTA 2x R$ 89,60
King of Fighters Collection
Marvel vs. Street Fighter
Real Bout FF Collection
Samurai Shodown Collection
Vampire Savior
X-Men vs. Street Fighter
Jogos de luta incluem cartão de memória
Conversor para console americano: R$ 39,80 (c/ jogo)

AÇÃO 2x R$ 74,60
Castlevania: Dracula X
Deep Fear

AMERICANO
2x R$ 74,60 CADA

AVENTURA
Sonic Jam

RPG
Magic Knight Rayearth
Panzer Dragoon Saga
Shining Force 3

acessórios nintendo exclusivos

Game Boy Camera	2x R$ 69,60
Game Boy Printer	2x R$ 79,60
Game Booster	R$ 64,70
Game Shark	R$ 59,70
Mega Memory Card	R$ 79,60
Porta Cartuchos	R$ 59,70
Porta Console	R$ 79,60
Pokemon Pikachu	R$ 59,70

acessórios 32 bits

Controle Analógico (PS/SA)	R$ 79,60
Controle Arcade (PS/SA)	2x R$ 54,70
DEX Drive (PS/N64)	2x R$ 59,70
Game Shark (PS/SA)	2x R$ 59,70
Mega Memory Card (PS)	R$ 79,60

Neo geo pocket com king of fighters
2x R$ 174,10 ou 6x 70,61

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. IMPOSTOS JÁ INCLUSOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM CASA

32 BITS

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

Ofertas válidas enquanto durarem os estoques. Jogos de Playstation e Saturn Americano compatíveis com consoles americanos. Jogos de Dreamcast e Saturn Japonês compatíveis com consoles japoneses. Consoles fornecidos no MODELO NTSC. • Compre Mais: compras para a compra efetuadas em conjunto. Valores em Reais são referenciais, calculados com base na cotação do dólar comercial norte-americano de 05 Jan/99 a taxa de R$ 1,99, sujeitos a variação para cálculo da data do pagamento.

SUPER GAMEPOWER

ESPECIAL

PLAYSTATION

MAGAZINE

Sucesso é sucesso. A galera pediu, o Chefe mandou e eu distribui as camisas para mais uma edição especial só de PlayStation, o console das multidões. Aliás, uma das melhores notícias é que o pessoal da Sony já está preparando o PS 2, que deve ser lançado em março do ano que vem no Japão. Enquanto isso, nós detonamos pra você *Syphon Filter*, um game no estilo de 007. Atendendo a vários pedidos, criamos a seção Clássicos Detonados. Nesta edição, republicamos as matérias de *Resident Evil* – o original – e *Parasite Eve*, dois grandes sucessos de bilheteria e de público. Mas não ficamos por aí. Confira os lançamentos e as dicas desta edição. E aguardem, pois estaremos sempre presentes na praia do P. Station daqui pra frente!

Marcelo Kamikaze

Sumário

O novo P.Station 4

Lançamentos 6

Syphon Filter 10

Resident Evil 18

Parasite Eve 30

Dicas 36

Ilustração de Capa:
Hector Gomez

EMOÇÃO EM POLÍGONOS

Sony anuncia lançamento de novo console para 2000 e deixa perplexos os desenvolvedores de jogos; nova máquina, ainda sem nome e forma definidos, vai rodar 66 milhões de polígonos/segundo

No dia 18 de março, os programadores, produtores e desenvolvedores de jogos de videogame americanos viram pela primeira vez o próximo P.Station, na Game Developers Conference, um congresso dos desenvolvedores. Ainda sem nome e forma – mas já com preço estimado de US$ 300 e lançamento previsto para março do ano 2000 no Japão – o novo console se resume a alguns gabinetes brancos, muito parecidos com os que abrigam os chips e placas de um computador. Embora nada atraente por fora, o novo P.Station é, por dentro, o sonho das softhouses e gamemaníacos – mais potente que um PC equipado com um processador Pentium III e placa aceleradora de gráficos. No início do discurso, Phil Harrison, vice-presidente da Sony, não falou de jogos ou preço. O centro das atenções foi o chip principal, chamado de Emotion Engine, desenvolvido em conjunto com a Toshiba. Cutucando a Sega, Harrison garante que o primeiro chip de 128 bits já desenvolvido é capaz de calcular algorítimos em tempo real e emular expressões faciais e corporais. Ao lado dos demais chips que compõe o console, o Emotion Engine pode processar até 66 milhões de polígonos por segundo, com transformações geométricas e mudanças de perspectiva – o Dreamcast processa apenas 3 milhões. Para aumentar a velocidade de processamento, a Sony diminuiu o caminho percorrido pelos dados. Assim, a placa tem um canal exclusivo para transmissão de dados da CPU para a memória RAM. O resultado é absurdo: 3,2 gigabytes por segundo. Para completar, a Sony construiu na

Os componentes da placa foram armazenados em gabinetes separados, que, ligados por cabos, dão vida ao novo videogame

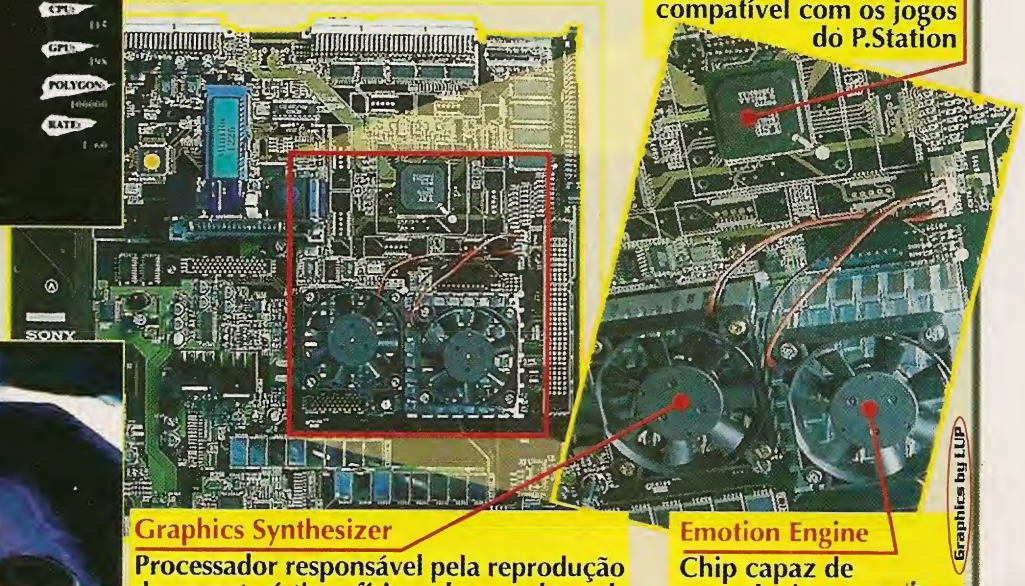
PERFIL EM NÚMEROS DO NOVO CONSOLE

CPU	Emotion Engine, de 128 bits
Clock	300 MHz
Memória Cache	Cache de instrução: 16 KB, Cache de dados: 8KB + 16KB
Memória principal	Direct Rambus (RDRAM de 32 MB)
Barramento de memória (fluxo)	3,2 GB
Co-processador 1	FPU. Possui:1 acumulador para operação de multiplicação de ponto flutuante 1 divisor de ponto flutuante
Co-processador 2	VU0. Possui: 4 acumuladores para operação de multiplicação de ponto flutuante 1 divisor de ponto flutuante
Processador de vetor	VU1 5 acumuladores para operação de multiplicação de ponto flutuante 2 divisores de ponto flutuante
Performance de operação de ponto flutuante	6,2 GFLOPS (bilhões)
Transformação geométrica de 3D	66 milhões de polígonos por segundo
Decodificador de imagem comprimida	MPEG2
Chip gráfico	Graphics Sinthesizer
Clock	150 MHz
Escrita de polígonos	Até 75 milhões por segundo
Chip de som	SPU2 + CPU
Vozes	48 canais de SPU2 + vozes programáveis
Freqüência de sampling	44.1 KHz ou 48KHz (selecionável)
Drive	CD-ROM e DVD-ROM

As armas do novo P.Station

Emotion Engine

Graphics Synthesizer



I/O Chip
Este é o chip que tornará o P.Station 2 100% compatível com os jogos do P.Station

Graphics Synthesizer
Processador responsável pela reprodução de características físicas do mundo real, como gravidade, vento e água

Emotion Engine
Chip capaz de reproduzir expressões faciais em tempo real

Graphics by LUP

placa um chip de 32 bits. Com isso, o novo console será 100% compatível com o P.Station. Ou seja, o videogame será capaz de rodar jogos do console atual. Mas a Sony avisa: não haverá nenhum tipo de aceleração ou melhoria gráfica. Os jogos vão rodar exatamente como foram concebidos.

EFEITOS DE CINEMA

Com tanta potência, a máquina se equipara aos computadores usados em estações gráficas responsáveis pela produção de efeitos especiais de filmes como Titanic. Isso quer dizer que até o rosto dos personagens poderá ser feito com polígonos. Harrison apresentou uma demo em que brincava com as expressões faciais de um dos personagens de Final Fantasy VIII. O resultado beira a realidade. O mesmo acontece com propriedades físicas e elementos da natureza, como água, folhas, madeiras e metais.

JOGOS, AINDA UM MISTÉRIO

Todo o acervo de jogos do P.Station vai rodar no novo console. Tudo bem, mas e os jogos da próxima geração? São poucos os games garantidos pela Sony e suas principais softhouses, Square e Namco entre elas. **Tekken**, **Ridge Racer**, **Ehrgeiz**, **Final Fantasy**, **King's Field**, **Crash** e **Gran Turismo** têm presença certa no novo videogame. Ainda não se sabe se serão novas versões ou adaptações de versões anteriores, lançadas para o P.Station. Com o silêncio da Sony, a especulação rola solta. Há rumores de que uma versão de **Duke Nukem** estaria sendo produzida para o novo console. Porém, ninguém confirma nada. Uma coisa, porém, é certa: a Sony não vai brincar em serviço, como mostra a potência da nova máquina.

JOGOS DO PRÓXIMO MILÊNIO

Gran Turismo ganhará mais qualidade gráfica e muito mais velocidade

A série Final Fantasy é marca registrada do P.Station e deve continuar no próximo console

O mascote da Sony, Crash Bandicoot, ganhou formas mais arredondadas

Outro game da Square garantido: Ehrgeiz

THE LAST BLADE

Por Baby Betinho

A SNK anda sumida, mas quando aparece, diz a que veio. *The Last Blade* ganha uma ótima conversão para o P.Station. A movimentação do jogo está ótima, os gráficos respondem aos comandos que você ativa. Além disso, a versão vem com o acréscimo de animações, da ficha técnica de cada um dos lutadores e de uma seleção dos melhores desenhos enviados pelos fãs do game. O sistema de combos foi mantido. É uma mistura de Chain Combos e de um sistema semelhante ao EX da Capcom, em que você pode escolher entre uma barra force ou uma speed. Há, ainda, um modo que favorece o uso do especial logo no começo do combate. Mas o ponto alto fica com os comandos especiais e com os combos. Mande brasa!

THE LAST BLADE		
SNK	luta	4.5
CONTROLE	4	
DIVERSÃO	5	
GRÁFICO	5	Memory Card
SOM	4	2 Jogadores

JUZOH: ↓↘→ + ○, *segure* ○ *por 2 segundos e solte*

KAEDE: *pule com* ○, ○ *de novo quando estiver perto,* ↓↙← + X, ↓↙← + X, →↓↘ + ○

AKARI: *pule com X e, de perto, pressione X,* ↓↑ + □

YUKI: *pule com X e, de perto,* X, →↓↘ + ○

AMANO: *pule com X e aperte X repetida e rapidamente*

MORIYA: pule com X e, de perto, pressione ○, ↓↘→ + X, ↓↘→ + X,→↓↘ + ○

SHIKYOH: pule com X e, de perto, pressione X, →↓↘ + X

DICA: no primeiro round contra Kagami, dispare magias e mande um golpe anti-aéreo caso ele` pule

OKINA: pule com X e, de perto, acione X, →↘↓↙← + ○

ZANTETSU: pule com X, aperte ○ de perto, ↓↙← + ○

DICA: no 2º round contra Kagami, espere ele acertá-lo, defenda e comece um contra-ataque

LEE: pule com ○ e, de perto, pressione ○, ↓↙← + □, ↓↙← + □, ↓↙← + □

SHIGEN: pule com X e, de perto, pressione X, →↘↓↙←→ + □

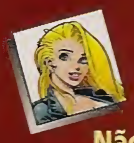
DICA: para acionar mais fácil os especiais, aperte L1 + L2 ou R1 + R2

DICA: se seu personagem pode rolar, espere o inimigo atacar, role e ataque-o pelas costas

WASHIZUKA: pule com X e, de perto, acione X, ← → + □

DICA: contra o penúltimo chefe, contra-ataque depois desse golpe

DICA: para acionar a barra speed, com o life piscando e com a barra cheia, faça ↓↓ + ○ X



Por Marjorie Bros

All Star Tennis '99

Não sei se vocês sabem, mas tênis é o meu esporte favorito. Nobre como eu. Por isso, botei o Lord de lado e pus minha raquete pra funcionar. Bem, este *All Star Tennis '99* está cheio de estrelas, inclusive o nosso Gustavo Kuerten. Mas, na hora de executar os golpes, a variedade parece mais a daqueles tenistas domingueiros. Não há muita diversidade de comandos para bolas com efeito top spin ou liftadas (cortadas), só o básico do básico. Você joga mundo afora (Itália, Grécia, Japão e Austrália são alguns dos países). O game da Ubisoft também traz uma curiosidade, o modo Bomb. Nele, dependendo da maneira como você rebate a bolinha, lança junto uma bomba que irá atrapalhar a resposta do seu adversário, atingindo-o. Cá entre nós, isso não tem muito a ver com a elegância do meu jogo.

DICA: jogando contra o computador, varie bastante os botões para tirar ou imprimir velocidade à bolinha. Faça isso até que ele erre

DICA: quando o adversário vier à rede, não use o lob logo de cara, pois você irá receber um smash. Procure mandar bolas cruzadas para pegá-lo no contra-pé

DICA: no modo Bomb Tênis, ao lançar a bolinha para o adversário, você joga junto uma bomba. Procure rebater a bolinha na área em que o tenista está para ele se atrapalhar com a explosão

DICA: se acertar a hora exata de bater na bola na hora do saque, seu serviço será indefensável e a bolinha ficará cheia de estrelinhas

ALL STAR TENNIS '99

UBISOFT
tênis

3.5

CONTROLE	3
DIVERSÃO	3
GRÁFICO	4
SOM	4

Memory Card
4 Jogadores

DICA: para alcançar as bolas no canto da quadra, use o direcional para o lado desejado + o botão ○

DICA: na hora em for rebater o saque, use o X para tirar a força da bola se ela vier muito violenta

DICA: o segredo na hora do saque é colocar o seu jogador no canto da quadra e, quando for bater na bola, segurar o direcional para o outro lado e apertar qualquer botão

Por Lord Mathias

Bola rolando de novo nos campos de **Winning Eleven 3**! Agora temos a versão final do jogo, feita após a Copa do Mundo. Ou seja: a França é o melhor time. Outras coisas mudaram. A jogabilidade está melhor, bem mais rápida. Cuidado para não pressionar muito o botão de chute, senão a bola vai subir muito. Se você é do tipo que gosta de ver goleiros com a redonda nos pés, agora pode sair jogando com eles. E, claro, o exibido Chilavert é o batedor de faltas da seleção paraguaia. E mais: temos tira-teima de impedimentos e replay nos seus lances de ataque!

DICA: nas jogadas pela ponta, ao invés de cruzar do fundo, volte como na foto e cruze na diagonal para encontrar os atacantes na área

DICA: na formação, deixe sempre um jogador fixo na área para poder disputar o rebote do goleiro adversário

DICA: nos escanteios ficou muito mais difícil marcar de cabeça. Então cruze com o ○ para o bico da área. Com a bola dominada, parta para o gol

DICA: chute com um leve toque no □ do bico da pequena área que é gol na certa. Essa jogadinha é uma das maneiras mais fáceis de marcar nesta versão

WINNING ELEVEN 3 - FV

KONAMI
futebol

4.5

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	4

Memory Card
4 Jogadores

DICA: quando surgir a oportunidade para mandar a gol, chute de fora da área. Para se dar bem a, barra tem de estar no meio. Do meio do campo você consegue acertar o gol com ela no máximo

DICA: para pegar a defesa adversária desprotegida, quando ficar na linha dos zagueiros use o △ para colocar o seu atacante na cara do gol

DICA: quando o adversário chegar ao seu lado na corrida e usar os braços, use o direcional para virar o seu jogador e, com isso, proteger a bola

DESTAQUES DESTA VERSÃO

PARAGUAI

Além de ter a melhor defesa do jogo, a equipe paraguaia possui Chilavert que é o melhor goleiro do jogo e cobra as faltas da seleção no ataque.
Melhor esquema: 4-4-2

FRANÇA

Nesta versão é a melhor seleção do game. Além de possuir forte ataque e meio-de-campo, tem Zidane. Quando ele parte com a bola dominada é quase impossível pará-lo.
Melhor esquema: 4-3-3

BRASIL

A seleção canarinho enfraqueceu na defesa, mas seu ataque, comandado por Ronaldinho, continua sendo muito forte. Dentro da área ele consegue passar facilmente pelos zagueiros.
Melhor esquema: 4-3-3

ARGENTINA

A seleção argentina é uma das mais fortes no jogo. Seu ponto forte é a dupla de ataque, com Batistuta e Cláudio Lopez. Bolas altas são o forte deles.
Melhor esquema: 4-4-2

syphon filter

Por Lord Mathias

GoldenEye detonou no Nintendo 64 e, a exemplo do que acontece com *Resident Evil*, não faltam jogos que tentam reproduzir a fórmula. *Syphon Filter* é um deles. Um dos bons. A idéia é a mesma de *GoldenEye 007*, *Missão Impossível* e *Metal Gear Solid*: não basta matar e detonar, você tem de completar a missão – muitas vezes sem dar nenhum tiro. As semelhanças param aqui. *Syphon Filter* tem um sistema de mira original e bastante variado. Aqui você vai aprender como usá-lo. Prepare-se para ver como passar pelos pontos mais difíceis e como derrotar os chefes mais durões. Lembre-se, seja discreto (você é um agente secreto).

MOVIMENTOS BÁSICOS DE COMBATE

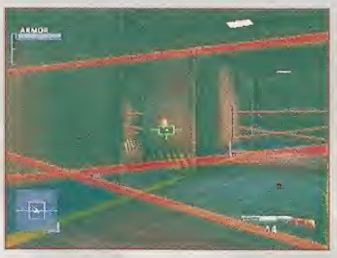
Target lock (travar o alvo)

Segure R1 para travar em algum alvo e aperte R1 para circular pelos alvos. Travar o alvo é extremamente útil porque permite que você corra em uma direção enquanto atira para outra. Mas lembre-se que Gabe, o personagem, não é feito de borracha, por isso não dá para fazer mágica, como, por exemplo, correr atirando para trás.

Fique sempre de olho no medidor Target para saber quando atirar sem desperdiçar munição.

Segurando L2 e R2 você pode esconder-se nos cantos e usar quase todas as armas no modo Sniper.

Modo Sniper (franco-atirador)

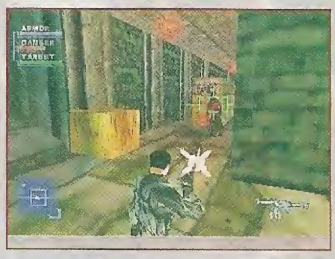


Segure L1 para acionar o modo Sniper e posicione o cursor do alvo em qualquer lugar do inimigo ou objeto. O modo Sniper é útil para atirar direto na cabeça ou para eliminar alvos específicos como luzes, interruptores etc.

Quando usar o Sniper Rifle ou o Nightvision Rifle (rifle de visão noturna), segure L1 para ver seu alvo pela luneta. Agora é só dar o zoom, mirar e atirar.

Esconder-se e Tiros na Cabeça

Use o botão X continuamente. Isso vai mantê-lo vivo. Segure X para se esconder quando explorar áreas novas. Com isto, você vai ter mais chances de prosseguir sem ser notado. De vez em quando dê uma parada, entre no modo sniper e segure L2 ou R2 para observar melhor uma área nova.



Quando for notado, continue segurando X e pare de se mover. Você vai agachar

SYPHON FILTER

Algumas fases de Syphon Filter são pura matança e não requerem muita estratégia.

Tenha sempre em mente os movimentos básicos de combate e o dedo no gatilho. Este detonado pula sete fases: Main Subway Line, Base Bunker, Base Escape, Rhoemer's Stronghold, Stronghold Lower Level, Silo Access Tunnels e Tunnel Blackout

automaticamente, o que é bom, pois melhora sua mira. Se estiver atrás de um engradado ou de outro objeto, você vai estar fora da linha de fogo.

Uma das habilidades cruciais que você deve aprender é atirar na cabeça enquanto estiver agachado. Lembre-se que um tiro na cabeça mata o inimigo instantaneamente. Para isso, agache, segure L1 para acionar o cursor Sniper e mire na cabeça do inimigo. Pratique até pegar a manha. Nas fases mais adiantadas os inimigos estão sempre equipados com coletes à prova de balas, por isso você vai precisar atirar na cabeça.

Evasão

Fique de olho no medidor Danger. Quando ele encher e começar a piscar é porque você está em perigo. Aperte imediatamente círculo para rolar ou segure L2 ou R2 para dar um passo para o lado.

Se estiver de frente para dois ou mais inimigos, uma boa idéia é usar a granada ou o lançador de granadas M-79. Se você não tiver nenhuma granada, tente se esconder e eliminar um a um.

OUTRAS DICAS IMPORTANTES

Guarde suas melhores munições, as da M-79 e da K3G4, para os inimigos mais difíceis, que geralmente ficam no final das fases.

Fique de olho nas passagens em que você tem de escalar engradados para acessar. Rolando, você pode entrar em portas que se fecham e em buracos em que tem de rastejar.

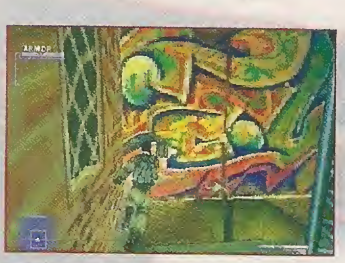
Use a lanterna nas áreas escuras para encontrar engradados secretos, portas etc. Mais pra frente no jogo você vai encontrar o Viral Scanner, que permite que você veja através de paredes.

Georgia Street

Ajude os agentes CDBC a eliminar os terroristas na rua e vá para o bar. Localize o terrorista atrás do engradado do fundo.

Mate-o e saia pela janela para o beco.

Escale a viga até a sacada, pule até o arame e atravesse a sacada. Pegue o lançador de granadas M-79.



Caia e atire na tranca da grade. Em seguida, vá na direção da parede pichada e chame o elevador. Desça com o elevador e acione o interruptor que destranca as portas do metrô

Volte ao bar, elimine o Kravitch com o M-79 e destrua seu rádio (Comm Array). Vá até o banco para ajudar o CDBC, volte e entre no metrô. Prepare-se para bastantes confrontos e fique de olho nos itens escondidos.

Localize a bomba, que fica à esquerda, no canto mais distante dos trilhos assim que você entra. Dirija-se para o terminal inferior indo pelo canto direito dos fundos, onde você vai encontrar uma sala escura. Use sua lanterna para achar o elevador e desça.

Volte para o que seria a entrada do level superior, enfrentando todos os inimigos. Assim que achar a segunda bomba, a fase termina. Continua

syphon filter

Destroyed Subway

Após a explosão, o metrô vai ficar em chamas. Atenção onde pisa. Assim que aparecer, um terrorista vai tentar raptá-lo. Mate-o com quatro tiros de espingarda.

Em vez de pular onde os terroristas estavam, fique nos trilhos e pegue sua lanterna. Siga em frente. O C4 que você precisa achar vai aparecer no brilho. Volte para o local em que você eliminou os terroristas com a granada, vire à esquerda e procure pela caixa vermelha.

Vire no canto e mate os outros dois terroristas. Escale até o topo do trem que o segundo terrorista pulou e mude para o M-79. Vá até o final do vagão e pule.

Escale a caixa vermelha e, com cuidado, faça a série de pulos até o terminal superior.

Mire nos primeiros inimigos que vir e lance uma granada neles. Se for lento, eles vão explodi-lo antes.

Imediatamente depois de Lian contactá-lo, vire duas vezes à esquerda, desligue o gás e siga até a entrada bloqueada do metrô. Instale o C4.

TRUQUES E CÓDIGOS

Todas as fases: pause o jogo, entre no menu de Options, leve o cursor até a opção Select Mission e aperte e segure simultaneamente ←, L1, R1, Select, □, X. Todos os botões devem estar apertados no final.

Todas as armas e munição infinita: pause o jogo, leve o cursor até o menu Weapons e aperte e segure simultaneamente →, L2, R2, ○, □, X. Todos os botões devem estar apertados no final.

Supermunição: pause o jogo, leve o cursor até o menu Weapons. Em seguida, leve o cursor até a Silenced 9mm e aperte e segure simultaneamente ←, L1, R2, quadrado, X. Todos os botões devem estar apertados no final.

Movie Theater: pause o jogo durante a fase Georgia Street, leve o cursor até o menu Map e aperte e segure simultaneamente →, L2, R1, X. Todos os botões devem estar apertados no final.

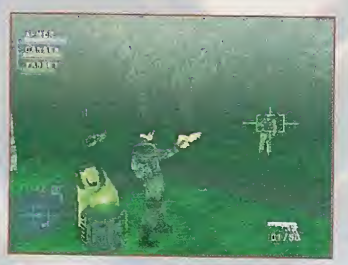
Jogo mais difícil: na tela título, level o cursor até New Game e aperte e segure simultaneamente ←, L1, R2, Select, □, ○, X. Todos os botões devem estar apertados no final.

Proteja o agente CDBC e entre no metrô à esquerda do que era a entrada bloqueada. Escale o trem e prossiga até o final da fase.

Washington Park

Elimine os três primeiros terroristas no parque e pegue a .45 e o Nightvision Rifle. A primeira bomba está no segundo quarteirão à esquerda. Defenda a bomba enquanto os agentes a desativam. Em seguida, vá até a próxima bomba, que está em frente, perto da estátua.

Depois de desativar a bomba, vá em direção à pequena porção do parque à esquerda, ao invés de seguir até as quadras de tênis. Assim que atravessar o espaço aberto, use o Nightvision Rifle para eliminar os terroristas. No final desse campo está a terceira bomba.



Os terroristas não vão dar paz enquanto desativam esta bomba, por isso fique em frente ao agente CDBC. Quando a bomba estiver desativada, vá para as quadras de tênis. Você vai achar a quarta bomba no caminho. Olhando no mapa do jogo, ela está do lado direito da estátua.

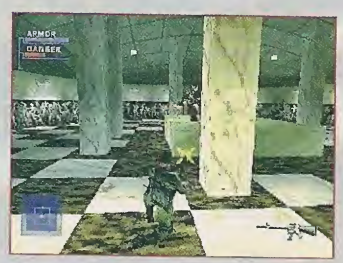
Esconda-se na quadra de tênis e elimine os terroristas no modo Sniper antes que eles matem os reféns CDBC. O rádio (Comm Array) está passando a quadra de tênis, no topo do bloco de cimento cheio de terroristas. Quando matar todos e encontrar Lian, ela dirá que um dos capangas de Rhoemer, Marcos, possui um detonador móvel.

Marcos está escondido no labirinto, vestido com um colete à prova de balas. Você terá de acertá-lo na cabeça. Assim que matá-lo, prossiga em direção ao Freedom Memorial. Esconda-se e, no modo Sniper, elimine os terroristas que estão em volta, vestidos com coletes. Girdeux está esperando por você lá dentro.

FASE DO CHEFE

Freedom Memorial

Girdeux está com uma armadura protegendo o corpo inteiro e é bem rápido no gatilho do lança-chamas. Se enfrentá-lo cara a cara, você vai se dar mal.



A melhor tática é esconder-se em volta dele, atrás de alguma barreira. Fique agachado e evite ser localizado.

Use o modo Sniper para mirar nos tanques de combustível de seu lança-chamas. Alguns tiros certeiros e ele está frito!

Expo Center Reception

Siga Phagan até ele encontrar com Benson. Mova-se com cuidado e sem ser notado. Elimine sempre seus guardas com tiros na cabeça. Você vai ter de matar sete deles até Phagan encontrar Benson.

Benson está vestindo um colete, por isso esconda-se até conseguir um tiro certeiro na cabeça. Limpe a próxima sala e escale até a passagem que leva ao topo da estrutura.

Você pode fazer este pulo longo até o final da escada. Pegue o keycard do guarda no final e use-o no painel de controle no topo da estrutura. Pule rapidamente, corra para a direita e role por baixo da porta que se fecha.

Siga para a sala com um foguete e mire no interruptor que solta faíscas acima. O elevador vai levá-lo até o topo, onde você vai encontrar o keycard que precisa para entrar na sala de Marte. Depois disso, siga atirando e correndo para a próxima fase.

Expo Center Dinorama

Entre no lobby abaixo atravessando a estrutura acima e caindo sobre o vidro. Em seguida, abra seu caminho com a pistola até onde Aramov está segurando uma arma em Phagan.

Como você não pode matar nenhum dos dois, use o Sniper Rifle para atirar na mão de Aramov, o que vai fazer com que ele solte a arma.

Continua

syphon filter

Rhoemer's Base

Nessa fase, sua principal tarefa é esconder-se. Apenas um erro e você está morto! Primeiro esconda-se na pequena sala logo à frente e pegue as granadas de gás no armário. Espere até os dois guardas se encontrarem do outro lado do caminhão e jogue uma granada de gás neles.

Rasteje, elimine o guarda na passarela e destrua a luz próxima a ele. Não pise no sensor dessa luz para não ser detectado. Use sua pistola 9mm com silenciador o máximo possível e economize munição do Sniper Rifle.

Corra e esconda-se atrás da mureta. Mate os dois guardas e destrua as duas luzes. Instale o C4 no primeiro tanque de gás a sua frente. Elimine os dois guardas à esquerda do tanque. Olhe no mapa da tela e siga até a estação de força (Power Plant). Você vai ter de matar três guardas no caminho.

Estando de frente para o portão de entrada da estação de força, o segundo tanque de gás ficará a sua esquerda. Primeiro, mate o guarda que fica patrulhando o portão. Depois, abra o portão com tiros e entre. Elimine o guarda no modo Sniper perto da estação de força e desligue-a. Por último, instale o C4 no segundo tanque.

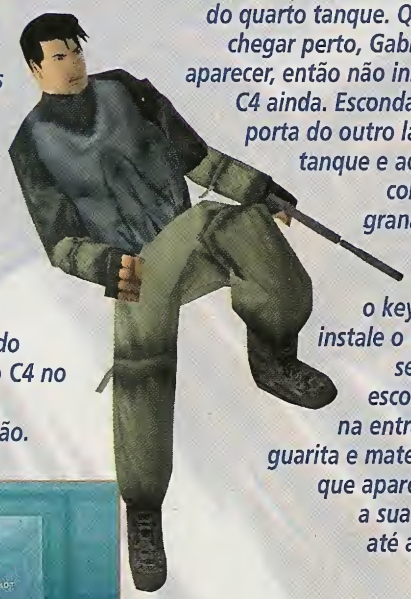
Agora volte à passarela onde você eliminou o guarda e atravesse-a. Atire nele na porta, pegue as granadas de gás e o Nightvision Rifle e esconda-se no canto.

Use uma granada de gás para eliminar os dois guardas que estão de costas para você e prepare o Nightvision Rifle. Esconda-se. Elimine os dois guardas e a luz no topo das paredes, pegue a espingarda ao lado do caminhão e instale o C4 no terceiro tanque à esquerda do caminhão.

Rasteje pelo pequeno corredor cheio de engradados ao lado do terceiro tanque e elimine o guarda no final. Na volta, você vai passar por uma porta de vidro, podendo ver um terrorista do outro lado. Elimine-o com um tiro na cabeça.

Em seguida, vá pela vala e use uma granada de gás para matar os dois terroristas à esquerda logo que sair. Destrua também a luz no topo da parede à frente. O quarto tanque está a sua direita.

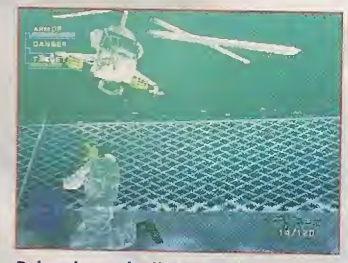
Esconda-se e aproxime-se com cuidado do quarto tanque. Quando chegar perto, Gabrek vai aparecer, então não instale o C4 ainda. Esconda-se na porta do outro lado do tanque e acerte-o com uma granada de gás. Pegue o keycard e instale o C4. Em seguida, esconda-se na entrada da guarita e mate todos que aparecerem a sua frente até a torre.



FASE DO CHEFE

Base Tower

Fugir do helicóptero é uma verdadeira batalha. Para destruí-lo, você vai precisar pegar a manha de seus dois tipos de ataques, sempre desviando dos tiros.



Primeiro o helicóptero ataca pelos lados, atirando sem parar. Fique perto da cerca e espere seu alvo ficar em Lock On. Quando ele chegar perto, dê um passo para o lado mantendo seus olhos no medidor Target. Quando ficar verde, mande bala. Aperte A entre os tiros para recarregar.

Em seguida, o helicóptero vai subir por trás da plataforma e soltar um ataque mortal. Fique de frente para a borda onde ele vai surgir, a mais ou menos uns cinco passos de um dos cantos.

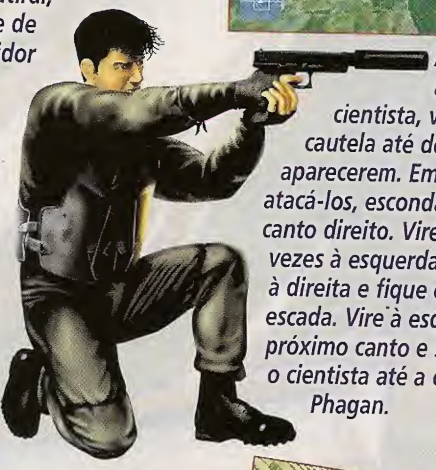
Quando ele aparecer, acione seu Target Lock e comece a rolar pela borda dessa plataforma de um canto para o outro o mais rápido possível.

Quando o helicóptero passar por cima, você vai ter uma boa chance para atirar, por isso fique de olho no medidor Target. Às vezes, alguns terroristas descem por cordas do helicóptero. Quando isso acontecer, fique embaixo do helicóptero e mande bala. Quando finalmente as chamas começarem a aparecer no helicóptero, é porque sua destruição está próxima.

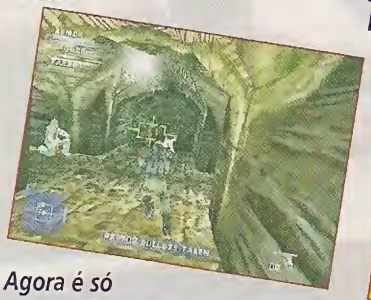
Stronghold Catacombs

Assim como a Rhoemer's Base, essa fase também requer bastante discrição e cautela em seu começo. Desça pela rampa e elimine os terroristas.

Siga o cientista pela próxima rampa à esquerda e esconda-se em um dos cubículos de qualquer lado. Eventualmente, um dos terroristas vai entrar. Aí é só matá-lo.



Ainda atrás do cientista, vá com cautela até dois guardas aparecerem. Em vez de atacá-los, esconda-se no canto direito. Vire duas vezes à esquerda, depois à direita e fique embaixo da escada. Vire à esquerda no próximo canto e siga o cientista até a cela de Phagan.

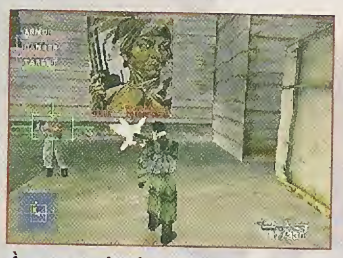


Agora é só correr atirando enquanto segue Phagan e Lian (nesta ordem) até as catacumbas. Fique sempre se movendo. É importante que nem Lian, nem Phagan sejam atingidos aqui.

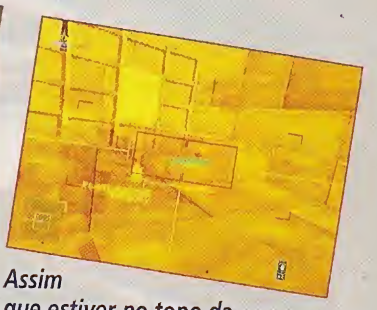
Pharcom Warehouse

Os guardas de Pharcom estão em guerra com os capangas de Rhoemer. Passe despercebido por eles e fique fora dessa. Mas se algum deles cruzar seu caminho ou tiver uma arma que você deseja, pode atirar!

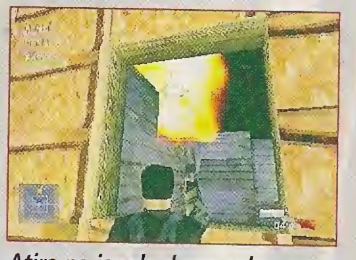
Siga pelo beco e mate os dois terroristas no final. Quando sair, você vai encontrar Erikson à direita em um prédio iluminado. Pegue seu keycard e o Viral Scanner no canto e prossiga.



À esquerda da entrada do beco tem um pôster revolucionário. À esquerda desse pôster tem uma mureta. Escale-a para localizar o primeiro Viral Carrier. Mas antes de fazer isso, vasculhe a área à esquerda dessa mureta para pegar munição, como um BIZ-2 e um M-79.



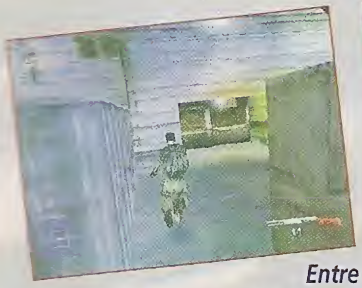
Assim que estiver no topo da mureta, use seu Viral Scanner na sala com os engradados. Localize o Carrier, escale o engradado em que ele está e aperte A para marcá-lo.



Atire na janela dessa sala e, se necessário, use o M-79 para acabar com a galera embaixo. Pule e siga em frente direto para o Warehouse 38. Se ficar em perigo, atire nos barris de combustível para se livrar dos inimigos.

Continua

syphon filter



Entre no Warehouse escalando pela janela acima da porta à esquerda. Lá dentro, você vai encontrar o segundo Viral Carrier e alguns suprimentos.

Use granadas para limpar a área abaixo e atravesse o arame até a mureta à direita. Desligue o interruptor de força, vá para o lado oposto à mureta e desça para o outro lado da cerca. Prossiga para o Warehouse 69.

Volte ao Warehouse 36 e, de uma certa distância, atire na pilha de tanques de combustível no canto. Caia no buraco que se abriu e, dentro do túnel, pegue o K3G4.

Entre escalando pela janela à esquerda e use granadas para limpar a área. Marque o terceiro Viral Carrier.

Quando sair do túnel, escale até o topo da enorme caixa de metal que está logo na frente.

Retorne para os túneis e localize a cerca eletrificada que não dava para atravessar com a força ligada. Abra-a e atravesse a próxima cerca à direita. Localize a saída dos túneis e siga dando a volta por trás do prédio. Escale até a janela bem iluminada e finalize a fase.

Pharcom Elite Guards

De agora em diante, todo mundo está vestido com colete à prova de balas. Por isso é crucial que você agache, de preferência atrás de algum obstáculo, e use o L1 para dar tiros certeiros na cabeça. Não se preocupe com seus danos, você vai ganhar um colete cada vez que matar algum terrorista. Guarde seu K3G4 para as partes mais difíceis.

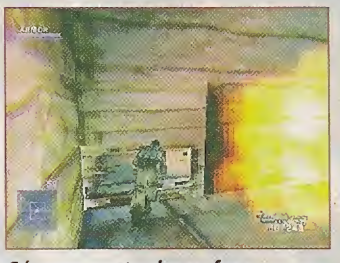
Limpe a área até o Warehouse 82 assim que sair e procure por uma pilha de engradados para escalar. Isto vai levá-lo a uma janela nos fundos, onde você poderá eliminar os guardas do Warehouse 82 no modo Sniper. Você vai encontrar o quarto Viral Carrier dentro do Warehouse 82.

O quinto Viral Carrier está dentro do Warehouse 74. No caminho até lá tome cuidado com o guarda que atira granadas. O melhor jeito é mandar granada nele também. Retorne para o prédio grande entre os Warehouses 74 e 82 e escale a janela dos fundos. Elimine o guarda lá dentro e escale a pilha enorme de engradados até o telhado.

Elimine os dois guardas no topo e atravesse a viga do telhado até o outro lado. Desça pelo outro lado do telhado e o sexto e último Viral Carrier estará nos engradados onde você provavelmente aterrissou, logo ao lado da entrada dos túneis.

Entre nos túneis e prepare-se para uma longa batalha. Atire só na cabeça e destrua os barris de combustível. Antes de sair, saque o M-79 e os terroristas vão estar lançando granadas em você. Descarregue seu M-79 neles também e corra para a porta. Pronto, a fase está terminada.

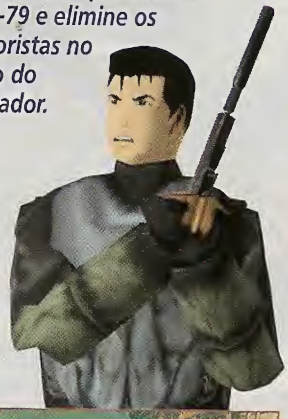
Warehouse 76



Só uma parte dessa fase é mais complicada, logo no começo. Para atravessar as chamas, você precisa chegar à passarela acima. Para chegar lá, escale a mureta onde você matou o primeiro terrorista e aperte círculo para rolar pela pequena abertura. Guarde munição do M-79 e use os barris de combustível e tiros na cabeça contra os terroristas.

FASE DO CHEFE
Missile Silo

Agora o tempo é seu inimigo também. Saque a maior arma que tiver, de preferência o M-79 e elimine os terroristas no topo do elevador.



Mate também os dois terroristas no andar inferior...

...e escale as duas estruturas conectadas ao foguete.

Pegue os códigos do míssil.

Depois que Rhoemer matar Markinson e antes de você obter o controle de Gabe, segure → no direcional. Corra imediatamente para a sala atrás de você, onde as portas estarão se fechando.

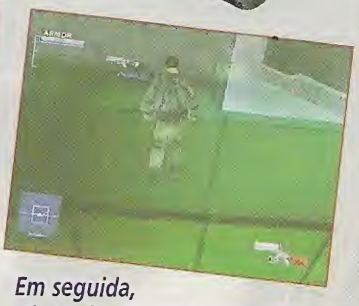
Role por baixo das portas. Você deverá morrer nas primeiras vezes em que tentar. Quando o foguete decolar, suba rapidamente pelo elevador do lado oposto e tenha à mão a sua melhor arma.

Mate o cientista dentro da sala de controle e pegue o seu keycard para abrir a sala dos computadores.

Dentro da sala dos computadores, use o M-79 para matar os terroristas nos cubículos acima.

Em seguida, localize o computador principal no canto esquerdo traseiro (se precisar, dê uma olhada no mapa) e desative o foguete.

Agora só falta cuidar de Rhoemer. Ele é relativamente fácil de matar. Quando a fase começar, escale imediatamente o computador que está logo na frente.



Em seguida, vá escalando até o cubículo também na frente e pegue as granadas de gás.

Jogue uma granada de dentro do cubículo, como na foto, para matar Rhoemer.

Rhoemer vai morrer agonizando com o gás...

Agora é só observar o pôr-do-sol...

Quando os créditos terminarem, a fase fica pronta para uma seqüência, de volta ao escritório em Washington. Aramov sussurra alguma coisa no ouvido do homem na sombra e alguns engradados da Pharcom estão dentro do escritório da Agency. Por quê? Ninguém sabe...

fim

Resident Evil

Por Marcelo Kamikaze

Reestréia na *SGP*. Não importa quanto tempo passe, *Resident Evil* sempre será campeão de bilheteria e, por isso, resolvemos publicar mais uma vez o detonado do game – um dos mais detalhados dentre os que já fizemos. Inspirado em *Alone in the Dark*, *Resident* provocou uma avalanche de jogos aterrorizantes. E seqüências: *Resident Evil 2*, *Resident Evil Director's Cut*, as versões *Dual Shock* e, em breve, *Resident Evil Zero*. Mesmo com tantos sucessores, *Resident 1* ainda é o melhor.

ERVAS E COMBINAÇÕES

Para ver mais detalhes, leia o Botany Book, que você acha na biblioteca durante o jogo.

ERVA VERDE
Aumenta a energia vital.

ERVA AZUL
Usada sozinha, cura envenenamentos. Se misturada com a erva verde, também garante um pouco de energia.

ERVA VERMELHA
Se misturada com a verde, aumenta totalmente a energia.

ARMAS

FACA
Só serve para tirar as teias de aranha.

PISTOLA BERETTA M92FS
Automática que usa um clip com 15 balas. Arma básica que derruba os zumbis temporariamente. Eles levantam de novo se você não atirar mais enquanto estiverem no chão.

COLT PYTHON. 357 MAGNUM
Explode cabeças com um tiro só. Também é eficiente contra hunters, se usada de perto. Usa um tambor com 6 balas e é a melhor pistola do jogo.

BAZOOKA
É carregada com cartuchos ácidos, combustível (lança-chamas) e cartuchos explosivos. Aguenta 6 cartuchos. Use-a só com Jill.

ESPINGARDA
REMINGTON M870
Pode carregar 7 cartuchos. Ideal contra zumbis, explode cabeças com um só tiro. Use-a de perto.

LANÇA-CHAMAS
Só aparece se você jogar com Chris. De perto, frita os inimigos, mas o combustível acaba rápido e demora para atingir a chama total. Se o combustível acabar, jogue-o fora.

JILL VALENTINE
Ela pode carregar mais itens que Chris e, com sua habilidade de destrancar fechaduras, não precisa carregar chaves extras.

CHRIS REDFIELD
Ele é mais forte que Jill e não se machuca tão fácil. Além disso, seus ferimentos curam mais rápido.

AS CHAVES

CHAVE PEQUENA
Usada por Chris, esta chave abre as gavetas trancadas. Só podem ser usadas uma vez.

CHAVE ESPECIAL
Assim como as chaves da mansão e do laboratório, é usada em uma ou mais portas.

CHAVE DO ARMÁRIO
É uma chave especial que destranca o quarto M1F-29. Você consegue essa chave se terminar o jogo rapidamente. Assim, vai ver um outro final.

MONSTROS E CRIATURAS ASSASSINAS

Nesse jogo você vai encontrar as criaturas mais nojentas!

ZUMBIS
Lentos, semi-mortos e comem carne. Você pode passar por eles sem danos, mas cuidado em lugares pequenos. Dê um final neles explodindo suas cabeças com a Colt ou com a espingarda. A bazuca também é eficiente. Quando atirar, verifique se há uma poça de sangue no chão, isso é a garantia de que ele está definitivamente morto.

HUNTERS
Rápidos, fatais e com garras afiadas, são perigosos. Quando atacam pulando em cima de você, tiram muita energia. Às vezes arrancam sua cabeça. De perto, a bazuca e o Colt eliminam com um tiro. As outras armas não são tão eficientes.

GREMLINS
São criaturas pequenas e irritantes. Geralmente ficam no teto e descem para atacar. A bazuca com combustível de lança-chamas dá conta do recado.

CACHORROS
Parecem com dobermans mutantes. São rápidos e tiram energia o bastante. A espingarda de perto ou a bazuca com cartuchos explosivos são as melhores armas. Você pode tentar fugir, mas eles virão atrás.

ITENS COMUNS
Essas siglas representam os itens que você possui ou encontra nas diversas salas:

AR - Acid Rounds (cartuchos de ácido)
BH - Blue Herb (erva azul)
C - Clip (pente de balas)
CH - Chest (baú)
ER - Exploding Rounds (cartuchos explosivos)
FA - First-Aid Spray (spray de primeiros-socorros)
FR - Flame Rounds (combustível de lança-chamas para a bazuca)
GH - Green herb (erva verde)
IR - Ink Ribbon (fita de tinta para a máquina de escrever)
K - Key (chave)
M - Area Map (mapa)
MD - Mo disk (disco óptico-magnético)
MR - Magnum Rounds (cartuchos para a Magnum)
RH - Red Herb (erva vermelha)
SA - Shotgun Amno (munição para a espingarda)
TY - Typewriter (máquina de escrever - salva o jogo)

LEGENDA DAS ABREVIAÇÕES
CB1 - Courtyard, basement 1 (quintal, porão 1)
C1F - Courtyard, 1st floor (quintal, primeiro andar)
GB1 - Guardhouse, basement 1 (casa de guarda, porão 1)
G1F - Guardhouse, 1st floor (casa de guarda, primeiro andar)
MB1 - Mansion, basement 1 (mansão, porão 1)
M1F - Mansion, 1st floor (mansão, primeiro andar)
M2F - Mansion, 2nd floor (mansão, segundo andar)
LB1 - Laboratory, Basement 1 (laboratório, porão 1)
LB2 - Laboratory, Basement 2 (laboratório, porão 2)
LB3 - Laboratory, basement 3 (laboratório, porão 3)

CÓDIGOS DAS SALAS
Em cada área nos diversos andares e locais da mansão, existe um código para as salas. Por exemplo, M1F-1 siginifica Mansion 1st Floor, Room 1 (Mansão, andar 1, sala 1)

PARTE 1

O COMEÇO

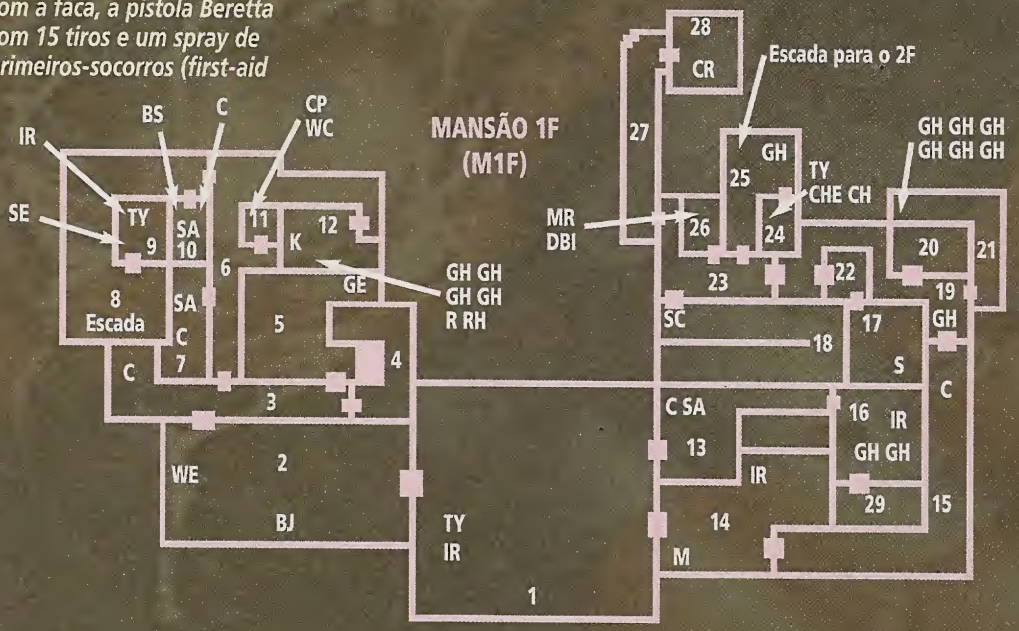
O jogo começa na sala principal da mansão (main hall - M1F-1), com Barry, Wesker e Jill. Se estiver jogando com Jill, comece com a faca, a pistola Beretta com 15 tiros e um spray de primeiros-socorros (first-aid spray). A primeira coisa a se fazer é armar Jill com a pistola. Ao lado esquerdo da escada, tem uma máquina de escrever (typewriter) com uma fita de tinta (ink ribbon) que serve para salvar o jogo. O primeiro lugar a se vasculhar é a sala de jantar com Barry (dinning hall - M1F-2).

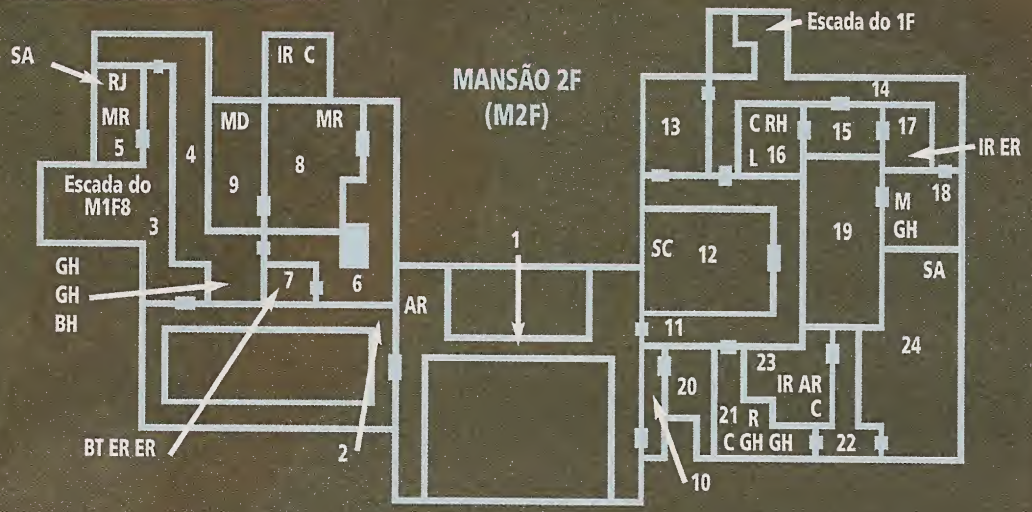
A MANSÃO

ITENS ESPECIAIS

Obs: no mapa, os números das salas estão em vermelho

BJ - Blue Jewel (jóia azul)
BS - Broken Shotgun (espingarda quebrada)
CHE - Chemical (pó químico)
CP - Colt Python (pistola Colt)
CR - Crank (manivela)
DB1 - Doom Book 1 (livro)
GE - Gold Emblem (emblema de ouro)
WC - Wind Crest
WE - Wood Crest





MANSÃO SEGUNDO ANDAR (M2F)

ITENS ESPECIAIS

B - Bazooka
BT - Battery (bateria)
L - Lighter (isqueiro)
MD - MO Disk (disco óptico-magnético)
R - Radio
SC - Sun Crest

Continua

Resident Evil

SOZINHO NA MANSÃO

Enquanto Barry estiver examinando o sangue no chão, saia da sala pela porta à direita. Ela vai levá-lo a um corredor longo (hallway - M1F-3). Vá para a esquerda até o final e ache um zumbi devorando um cadáver. Ele virá atrás de você. Volte rápido à sala de jantar. Lá, Barry vai eliminar o bicho.

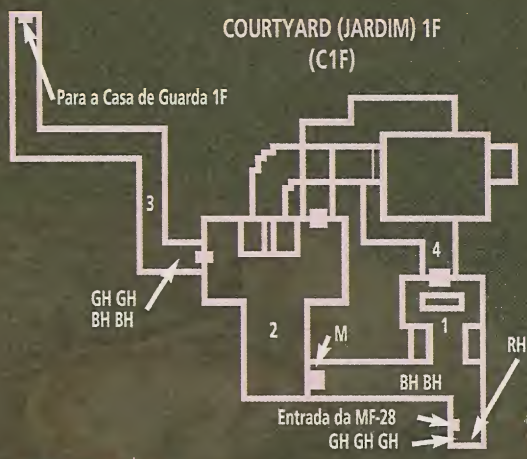
Da sala principal, volte à sala de jantar (dinning hall). Pegue o emblema de madeira (wooden emblem) na parede em cima da lareira, no final da sala. Depois, entre na porta à direita e volte ao corredor onde encontrou o zumbi. Entre na sala com o cadáver e pegue o pente para a Beretta. Volte pelo corredor até chegar às duas portas, uma dupla e outra normal. Abra a porta vermelha com o lock pick.

Volte à sala principal (main hall). Suba e desça a escada para Barry ir embora e deixar com você o lock pick.

Agora você está sozinho...

Na sala M1F-5 há um piano. Dê a volta pela direita e mova a prateleira para achar a partitura. Sente e toque a música. Uma porta vai levá-lo a uma sala secreta. Troque o emblema de ouro pelo de madeira da sala de jantar. Volte à sala de jantar e ponha o emblema de ouro no lugar do de madeira. O relógio vai se mover e você vai achar a Red Shield Mansion Key. Volte à sala principal.

Olhando a escada de frente, entre na primeira porta à direita. Nessa sala (M1F-14) você verá uma estátua e algumas pinturas. Empurre a escada até a estátua, suba e pegue o mapa do 1° andar.



Empurre o baú para a frente da porta com cortinas e entre nela. Um corpo vai estar no chão e agarrar seu pé, não pise nele. Passe pela extrema direita e pegue a fita de tinta (ink ribbon) na prateleira.

Volte para a sala com a estátua e entre na outra porta usando o lock pick.

Corra nesse corredor, alguns cães vão pular pela janela, mate-os. Se for mordido, pegue a erva verde na próxima sala. No final do corredor há 2 portas. Entre nas duas. Dentro da sala M1F-23 dois zumbis estarão a sua espera. Desvie deles e entre na porta à direita. Se não agüentar, exploda a cabeça deles.

Essa porta leva a outro corredor (M1F-25). Só há um zumbi escondido aqui, mate-o e entre na sala à direita.

Você vai entrar numa sala com uma máquina de escrever e um baú no canto. Salve o jogo. No baú há dois pentes para a Beretta. Combine-os no seu inventório e ponha a faca no baú. Não esqueça de pegar o saco com pó químico.

Ao sair dessa sala, suba a escada (M2F-14). Cuidado com os zumbis! Mate-os, vá pela direita e entre na porta.

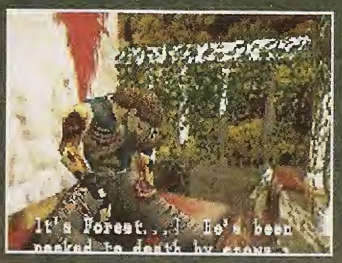
Você vai a outro corredor com mais dois zumbis. Mate-os, vá pela direita e entre na sala do final do corredor. Vá à biblioteca e ache o livro Botany Book, pegue-o e saia pela porta que entrou. Vá para a esquerda pelo corredor. Ao virar no canto, você vai encontrar mais um zumbi. Mate-o e entre na porta no final.

ESSA ÁREA É PERIGOSA!

Nesse hall (M2F-1) você vai reencontrar Barry. Depois de uma pequena conversa, ele vai dar a você cartuchos de ácido para a bazuca.

Quando Barry for embora entre na porta que fica na mesma parede da porta pela qual você saiu. Você vai ver um corredor longo (M2F-10).

Entre na porta no final do corredor. Nessa sala (M2F-20) com algumas plantas, você vai achar os restos de Forrest, um membro do S.T.A.R.S. team.



Ao lado dele você vai achar a bazuca, que estará carregada com cartuchos explosivos. Saia rápido dessa sala, pois alguns corvos vão chegar para encher o saco. Volte para o hall onde encontrou Barry e entre na porta dupla do outro lado.

Essa é a sacada em cima da sala de jantar (M2F-2). Mate o zumbi perto da estátua e empurre-a lá embaixo.

Volte à sala de jantar e pegue a jóia azul nos pedaços da estátua. Suba mais uma vez lá em cima na sacada da sala de jantar e entre na porta à direita. Nessa sala (M2F-3) há 2 zumbis e uma escada.

Mate os zumbis e desça a escada. Lá embaixo você vai achar mais 3 zumbis. Entre na sala (M1F-9).

Pegue a fita de tinta em cima da cama e salve o jogo. Volte ao corredor (M1F-8) e corra virando no canto à direita. Aí vem mais dois zumbis. Para passar pelo primeiro, ande encostado na parede à direita. Para passar o segundo, encoste na parede à esquerda.

Entre na porta bem à frente. Você vai achar mais dois zumbis nesse hall (M1F-6). Ande pela direita e mate o que estiver escondido no canto.

Abra a porta nesse canto e você vai achar uma estátua de um tigre lá dentro. (M1F-11). Ponha a jóia azul no olho do tigre e pegue o Wind Crest.

Saia dessa sala e vá para a direita. Vire no canto e entre na porta no final do corredor. Nessa sala (M1F-12), há uma fonte com uma planta mutante. Despeje o pó químico no bombeador de água perto da porta para matá-la.

Vá atrás da fonte e pegue a chave (Silver Armor Mansion Key). Nesse local você também vai achar 4 ervas verdes e 2 vermelhas. Fica a seu critério pegá-las e combiná-las. Volte à sala onde pegou o Wind Crest e, em vez de entrar nela, entre na porta em frente. Nessa sala, vá direto à escrivaninha com a bazuca na mão. Ao vasculhar a escrivaninha, um zumbi sairá do armário atrás de você.

Destrua-o e pegue o diário (Keeper's Diary). Dentro do armário há uma caixa com cartuchos para a espingarda, sobre a cama, um pente para a Beretta. Volte à sala M1F-11 e pegue a espingarda quebrada na prateleira, a caixa de cartuchos para a espingarda e o pente na gaveta da escrivaninha. Vá para a sala M1F-19, entre na sala M1F-22 e essa vai levá-lo à M1F-7. Na sala, tire a espingarda da parede e ponha a quebrada no lugar.

Vá à sala M1F-18. Nela você verá algumas pinturas com interruptores (switches) embaixo. Não atire nos corvos que estão no topo.

Continua

Resident Evil

Ligue os interruptores na seguinte ordem, do mais novo para o mais velho:

1 - "A Newborn Baby"
2 - "An Infant"
3 - "A Lively Boy"
4 - "A Young Boy"
5 - "A Tired Middle-Aged Man"
6 - "A Bold-Looking Old Man"

Depois de ligar todos os interruptores, nessa ordem, vá para o final do corredor e ligue o interruptor depois de ler a mensagem. A pintura vai cair e você vai achar o Star Crest.

Depois de pegar o Star Crest, saia dessa sala sem dar nenhum tiro. Ande pelo corredor estreito que segue até a porta. Lá fora, (M1F-27) vai ter um cachorro, elimine-o.

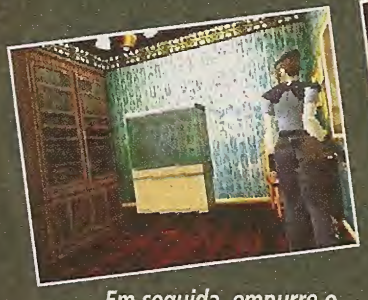
Ande até o final para achar uma parede com quatro buracos. Ponha o Star Crest e o Wind Crest nos buracos. Agora você pode abrir a porta que leva à sala M1F-21. Lá fora você vai achar dois cachorros. Vire no canto e mate o primeiro. O outro só atacará quando você for embora. Se correr, ele não vai pegá-lo.

Nesse local estão também seis ervas verdes. Pegue-as se quiser

TODOS OS CRESTS

Volte à sala principal e suba para o segundo andar. Entre na sala M2F-11 e, em seguida, na sala M2F-12. Aí dentro tem duas estátuas, dois ralos de ventilação no chão e um botão no chão, bem no meio da sala.

Empurre as estátuas para cima dos ralos e aperte o botão (se empurrar errado, saia da sala e entre de novo). Ao apertar o botão, o vidro no final da sala vai cair e você vai achar o Sun Crest. Em seguida, vá à sala M2F-15, que dá na M2F-16 e M2F-17. Entre na M2F-16, pegue o isqueiro no guarda-roupas e o pente para a Beretta no canto. Nessa sala também tem uma erva vermelha. Entre na M2F-17, pegue fita de tinta na camiseta pendurada no cabide perto da porta e o livro Researcher's Will na escrivaninha. Perto da porta há uma coleção de besouros com um interruptor. Aperte-o para esvaziar o aquário.



Em seguida, empurre o aquário na direção oposta à da prateleira. Empurre a prateleira na direção oposta à da porta. Atrás da prateleira, você vai achar uma caixa de cartuchos explosivos para a bazuca. Agora vá à sala M2F-18 e use o isqueiro para acender a lareira. Você descobrirá o mapa do segundo andar.

Pegue o mapa e a erva verde.

RICHARD E O SERUM

A próxima conquista é a cobra. Ela está na sala M2F-24, mas antes você terá de ajudar o Richard, outro membro do Bravo Team.

Você tem de pegar o Serum que está na sala M1F-9 e trazer para Richard. Apesar do seu esforço, Richard morre, mas antes ele vai dar a você um rádio. Nessa sala também tem duas ervas verdes. Antes de entrar na próxima sala (M2F-22), tenha a espingarda à mão para matar o zumbi no final do corredor, à esquerda.

Entre na sala M2F-23 e use o isqueiro para acender a vela sobre a mesa.

Empurre a prateleira e entre na porta secreta. Você vai achar cartuchos de ácido para a bazuca, uma fita de tinta e um pente para a Beretta. Agora vá para a sala M1F-24 e salve o jogo. Você vai se defrontar com a cobra, prepare-se! Livre-se do isqueiro e leve o spray de primeiros-socorros. Vá para a sala M2F-24.

A COBRA GIGANTE

A cobra não vai atacá-lo se você não passar da metade da sala. Quando ela sair do buraco, tente atraí-la para perto da porta onde você está e rapidamente corra para o canto oposto da sala. O Moon Crest está atrás da parede pequena, no canto. Depois de pegá-lo, saia imediatamente desse canto. Se bobear, vai ser engolido vivo! A melhor maneira de vencer a cobra é evitando-a. Não tente matá-la, essa batalha você vai vencer depois. Tente pegar também a caixa de cartuchos em cima dos barris, no canto.

Se a cobra picá-lo, saia da sala e vá para a M1F-9 ou M1F-24, mesmo que não tenha sido picado. Vá com a espingarda e o máximo possível de

cartuchos. Você pode ir à sala M1F-13, ao lado da principal, e pegar o pente e os cartuchos sobre a escrivaninha.

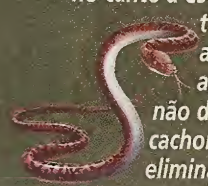
Lá você vai achar um zumbi. Na próxima sala vai ter outro, rastejante.

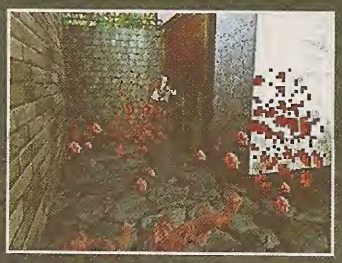
Mate-o e pegue as ervas verdes e a fita de tinta.Volte para a sala M1F-27 e coloque os dois últimos Crests na parede. A porta vai se destrancar, entre na sala M1F-28 e empurre os degraus na direção da prateleira da parede. Suba e pegue a manivela.

A próxima área a ser explorada é do lado de fora da mansão. Tenha a espingarda à mão.

DO LADO DE FORA

Os cachorros estão a sua espera do lado de fora. Você também vai encontrar duas ervas vermelhas e três ervas verdes logo à direita. Virando, no canto à esquerda, tem também duas ervas azuis. Esse local é apertado, por isso não dê sopa para os cachorros. Depois de eliminá-los, tente um contato com o rádio.



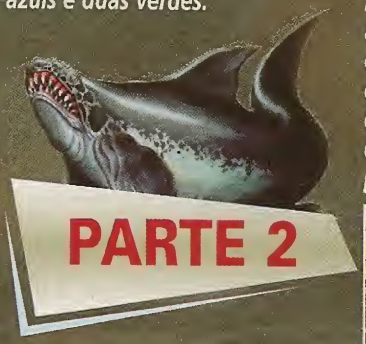


Depois de ouvir a mensagem deturpada, pegue o mapa do quintal no beco à esquerda.

Atravesse o portão para a piscina (C1F-4). Siga a trilha que leva até o lugar para encaixar a manivela. Gire-a até a piscina esvaziar. Atravesse para o outro lado.

Depois de subir as escadas do outro lado da piscina, vire à esquerda e corra, pois algumas víboras vão começar a cair. Entre no elevador e desça até C1F-2. Quando chegar no C1F-2, antes de sair do elevador, tenha a espingarda à mão. Você enfrentará alguns cães, só atire de perto. Se eles não vierem para cima dê um tiro para chamar a atenção. Vá para o portão do lado oposto.

A próxima parte (C1F-3) é sair correndo e atirando. Você vai passar por cachorros. Atire se tiver munição, senão arrisque passando direto e entrando na porta o mais rápido possível. Ao entrar no corredor estreito antes da porta, há duas ervas azuis e duas verdes.



PARTE 2

A CASA DE GUARDA

Parabéns, você conseguiu chegar até a casa de guarda! (G1F-1). A primeira coisa a se fazer aqui é ir até a estátua ao lado da porta. Empurre-a para frente e depois à direita até chegar ao corredor, também à direita. Empurre até cobrir o buraco no chão. Se não cobrir o buraco, um tentáculo vai enforcá-lo toda vez que tentar passar.

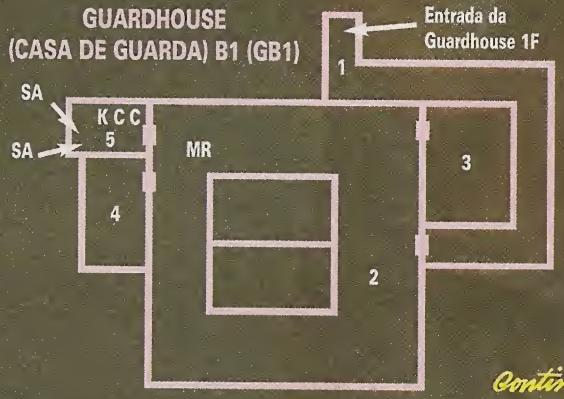
Pegue as ervas azuis e entre no G1F-2. Ponha as ervas e a manivela no baú e pegue o spray de primeiros-socorros e os cartuchos explosivos que estão na prateleira. Ponha-os no baú e salve o jogo.

AS ARANHAS

Tenha à mão a bazuca carregada com cartuchos de ácido e entre na G1F-3. Você vai achar duas aranhas gigantes nessa sala. Ao entrar, corra para o canto direito oposto (atrás da mesa) e destrua as duas aranhas. Não deixe elas chegarem perto, porque cospem veneno.

Uma das aranhas vai soltar outras pequenas ao morrer. Mate essas aranhinhas pisando em cima ou saindo da sala e voltando. Em seguida, vá até a mesa de bilhar, leia os números e saia da sala. Antes de sair, pegue o pente para a Beretta e a fita de tinta na mesa. Entre na sala G1F-4. Dois zumbis estão aí dentro, por isso entre com a espingarda ou a bazuca na mão.

Nessa sala tem um livro vermelho e uma caixa de cartuchos para a espingarda. No banheiro (G1F-5), puxe o plugue da banheira e pegue a chave C (room key).



Continua

Resident Evil

Volte passando pela estátua que você arrastou e vá pelo corredor na G1F-6 até chegar à G1F-7. Entre nessa sala e corra pelo corredor estreito à esquerda. Passe pelo ninho de vespas e pegue a chave sobre a mesa.

Vire e volte pelo lado que veio. Saia da sala e vá para a G1F-8 com a espingarda na mão. Antes de entrar, pegue as ervas verdes escondidas atrás da estátua, à esquerda da porta. Entre no banheiro (G1F-9), livre-se do zumbi e pegue o pente da Beretta na pia. Volte para a sala principal e pegue o mapa do dormitório preso na parede. Nesse local também se encontra a "Plant 42 Report", em cima da cama, e uma caixa de cartuchos para a espingarda, na gaveta trancada da escrivaninha. No canto da sala tem duas estantes de livros.

Empurre a estante da esquerda para a parede do fundo e a da direita para a direita. Desça a escada para a Guardhouse B1 (casa de guarda - porão 1). Nesse corredor longo, empurre os três engradados até o final e derrube-os na fenda d'água para fazer uma ponte. Em cima dessa ponte improvisada, tem duas ervas verdes.

Ao cruzar essa ponte, você estará com água nos ombros. Entre na sala GB1-2 e vá direto para a sua direita, entrando na GB1-3. Dê uma olhada na raiz gigante e saia da sala.

Quando deixar essa sala, corra em frente até chegar em um local com duas portas. Entre na da esquerda (GB1-4), mas antes assista à seqüência de imagens do tubarão.

Se continuar correndo até a porta, o tubarão não vai ser problema. Dentro dessa sala tem uma alavanca. Puxe-a e a sala vai esvaziar-se. Ande até o interruptor perto da porta e acione-o. Esse interruptor abre a porta para a próxima sala (GB1-5). Essa sala contém duas caixas de cartuchos para a espingarda, dois pentes para a Beretta e outra chave do dormitório. Quando sair da sala, você vai ver o tubarão e outros dois menores pulando no chão. Atire neles ou deixe que morram sozinhos.

Volte para a escada.

O NINHO

Volte para a sala onde há o vespeiro. Entre na G1F-10, que fica quase do outro lado em relação ao que você entrou. Um zumbi estará nesse banheiro (G1F-11). Elimine-o e pegue os cartuchos de lança-chamas para a bazuca. Volte para a sala principal e pegue a fita de tinta na gaveta trancada.

Ande até a prateleira de livros e pegue o White Book (agora você tem o "V-Jolt" Report, que combina com o Plant 42 Report) e deixe o Red Book no lugar. Quando você colocar o Red Book, a prateleira do outro lado da cama vai se mover, revelando uma porta secreta.

QUÍMICA 101

Não entre ainda nessa porta secreta. Saia da sala e entre na porta do outro lado do hall (G1F-12). Nessa sala tem uma combinação na porta. Para abri-la, tente combinar os números até que todas as luzes fiquem vermelhas.

Lá dentro, leia o que está escrito na parede. Você vai ver: "1 + 2 = 3, 3 + 4 = 7, 2 + 4 = 6, 6 + 7=13, 13 + 3 = 16". Na outra parede vai estar escrito: "Water = 1, Red = 2, Purple = 3, Green = 4". Essas inscrições são combinações para se fazer a fórmula química "V-Jolt", descrita na "V-Jolt" Report. Para preparar a fórmula "V-Jolt", faça o seguinte experimento:

1 - Pegue quatro garrafas vazias nas prateleiras, na pia e na mesa.

2 - Encha uma garrafa com água e uma com UMB. No.2. Agora combine as duas para obter NP-003. Você vai ter uma garrafa com NP-003.

3 - Encha uma garrafa com UMB. No.4 e combine-a com a de NP-003. Agora você vai ter uma garrafa com UMB No.7.

4 - Encha uma garrafa com UMB. No.4 e outra com UMB. No.2. Combine as duas e para ter uma garrafa com Yellow-6.

5 - Agora combine o Yellow-6 com o UMB. No.7. Você vai obter o UMB. No.13.

6 - Para finalizar, faça outra solução de NP-003 e combine com o UMB. No.13. Você vai obter a solução de "V-Jolt".

O PROBLEMA DA RAIZ GIGANTE

Volte à sala onde você viu a raiz gigante (GB1-3). Use a solução "V-Jolt". A raiz vai murchar bastante. Agora é hora de ir atrás da planta. Volte para a sala (G1F-2) onde você salvou o jogo e pegue no baú todos os

cartuchos para a espingarda e o spray de primeiros-socorros. Salve o jogo antes de prosseguir. Agora vá para a G1F-10, entre na porta secreta, aponte a espingarda para cima e atire na planta.

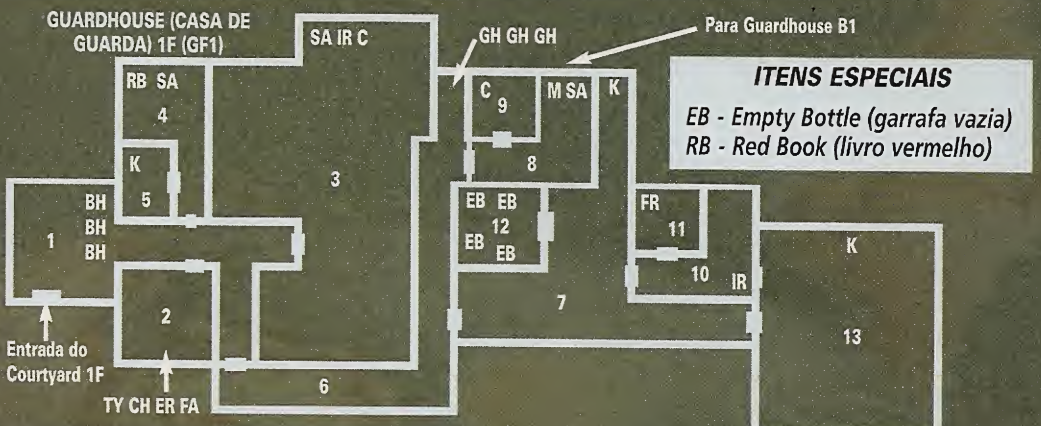
Atire, veja os danos e atire de novo. Isso evita desperdício de munição e que você fique muito tempo parado, pois cai ácido do teto. Use o spray para revitalizar. Quando a planta morrer, vá à lareira e pegue a chave (Silver Helmet Mansion Key).

Saindo dessa sala você vai achar Wesker. Depois de uma breve conversa, volte para a sala da máquina de escrever (G1F-2) e salve o jogo. Pegue a bazuca armada com cartuchos explosivos e alguns cartuchos para a espingarda. É hora de deixar a casa de guarda (Guardhouse).

PARTE 3

CAÇA OU CAÇADOR?

Ao sair da casa de guarda (Guardhouse), os cachorros terão ido embora da área estreita (C1F-3). Vá direto à M1F-23 e, ao chegar lá, você vai achar outra ameaça, os hunters! Atire no primeiro logo após à seqüência de imagens e, em seguida, entre na primeira porta à esquerda.



ITENS ESPECIAIS

EB - Empty Bottle (garrafa vazia)
RB - Red Book (livro vermelho)

Acenda a luz sobre a escrivaninha e pegue os cartuchos para a Magnum. Em cima da estante tem um livro.

Pegue-o e dê uma olhada nele no seu inventório. Nele você encontrará a primeira medalha, a Eagle Medal. Saia dessa sala e entre na próxima porta à esquerda. Lá dentro você vai encontrar mais um hunter.

Dá tempo de destruí-lo. Use cartuchos explosivos na bazuca. Vá à sala com a máquina de escrever. Do lado de fora há um bilhete de Barry dizendo que ele deixou um spray de primeiros-socorros, cartuchos para espingarda e de ácido. Ponha tudo no baú e salve o jogo.

Carregue a bazuca com cartuchos de ácido e suba a escada. No topo tem mais um hunter à esquerda. Destrua-o e vá para a direita, acertando o outro no canto. Recarregue a bazuca e pegue itens de vida para enfrentar a cobra gigante. Vá para a M2F-18. Abra a porta com a chave Mansion Key e vá até o piano no canto. A cobra vai sair pela lareira. Deixe a cobra fazer o buraco no chão.

Quando ela fizer isso, dê o primeiro tiro bem de perto e corra para a porta. Dê outro tiro. Use antes os cartuchos de ácido e depois os explosivos ou de lança-chamas. Quanto mais tiros acertar, melhor!

A melhor dica contra a cobra é mover-se e atirar sempre. Quando a cobra morrer, dê uma olhada no buraco. Barry vai aparecer e, com a ajuda de uma corda, desça no buraco.

Quando Barry procurar a corda, aperte o interruptor no túmulo, mas não desça a escada. Volte para o buraco e espere por Barry até ele jogar a corda. Ele vai entregar um Pass Number para você abrir a porta na M2F-4. Desça ao buraco e, em seguida, a escada. Você vai para o porão (basement). Aqui, você só vai achar corredores e zumbis. Com a espingarda, atire no primeiro zumbi, vire no canto e mate o segundo.

Você achará uma caixa de cartuchos para a espingarda e, ao sair dessa sala, entrando na MB1-2, ouvirá um som de algo amassando, que vem dos dois zumbis que estão jantando no corredor. Aproxime-se devagar para chamar a atenção de um por vez.

Continua

Resident Evil

Depois de eliminá-los, pegue as duas ervas verdes. Ande até o final do corredor e entre na MB1-3. Essa é a cozinha. Siga em frente até começar uma seqüência de imagens com um zumbi descendo a escada. Espere-o descer, mate-o e suba a escada.

No topo há duas portas duplas e uma erva verde no canto próximo a elas. Desça a escada e vá pela direita da porta que você entrou na sala. Há um zumbi no chão, evite-o indo pela extrema direita. Entre no elevador e suba. Lá em cima (M2F-6), vão ter dois zumbis.

Use a espingarda e arranque a cabeça dos dois. Em seguida, entre na despensa virando no canto do elevador.

Na despensa (M2F-7) tem uma bateria e dois cartuchos explosivos. Pegue tudo, saia e vá para a esquerda. Ande pelo hall até a porta. Entre e destrua o zumbi. Você vai achar duas ervas verdes e uma azul, além de um zumbi comendo. Tome cuidado com ele. O que ele está comendo ainda vive.

Atire no zumbi e no chão para matar o moribundo. Vá em frente virando no canto e andando pela extrema esquerda. Você verá uma porta trancada no final do corredor. Elimine todos os zumbis para ficar livre deles mais tarde.

Volte para a porta dupla perto do elevador. Dentro há uma biblioteca com dois zumbis. O primeiro vai atacar logo de cara. À esquerda tem um criado-mudo com cartuchos para a Magnum na gaveta. Pegue-os, vire para a esquerda e entre na fenda entre as estantes. Quando a visão mudar, você verá um zumbi dando uma volta. Livre-se dele e pegue o livro na cadeira.

Uma porta nas estantes leva à sala M2F-9. Lá você verá uma estátua e um interruptor. Aperte o interruptor e empurre a estátua até o local iluminado. Uma porta secreta se abrirá. Dentro você achará o Mo Disk.

Pegue o disco e volte à sala M2F-8. Empurre a estante, perto do 2º zumbi que você eliminou, para o lado oposto da parede. Outra porta secreta vai se abrir. Entre, olhe pela janela, e você verá um helicóptero. Nessa sala tem uma fita de tinta e um pente de Beretta. Volte para M1F-24 e salve o jogo. Sua próxima tarefa é pegar a Colt Python. Volte à sala principal via M1F-19 e M1F-15. Vá com a bazuca na mão, no final desse corredor um hunter vai pular na sua frente, antes do banheiro (M1F-20).

Na próxima parte, os cães que pularam pela janela serão substituídos por aranhas gigantes. Passe direto por elas. Na sala principal, suba a escada e entre na porta que o leva para cima da sala de jantar (M2F-2). Você achará dois hunters. Atire no do corredor à direita e entre na porta do final.

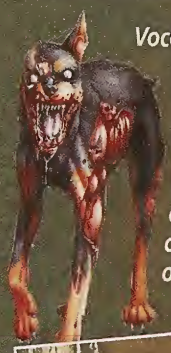
Nessa sala tem outro hunter. Entre embaixo da escadaria, espere-o aproximar-se e atire. Depois de eliminar o hunter, destranque a porta perto da escadaria e entre. Nessa sala (M2F-5) tem cartuchos para Magnum e para a espingarda. Antes de sair, apague a luz, desligando o interruptor perto da porta. Empurre a escada para baixo da cabeça empalhada do servo. Suba a escada e pegue a jóia vermelha.

Saia dessa sala e vá para a outra com a máquina de escrever. Pegue cartuchos para a bazuca e salve o jogo. Saindo dessa sala, mate o hunter embaixo da escada.

Ande devagar por esse hall e mate o outro hunter que está perto da coluna.

Vá à sala M1F-6. Quando entrar nesse corredor, vá para a direita com a bazuca na mão e acerte o hunter escondido à esquerda.

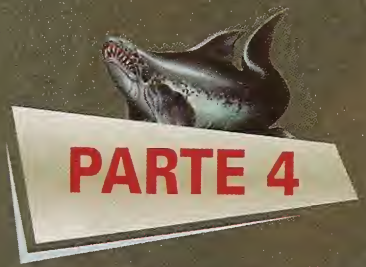
Entre na sala com a estátua do tigre. Ponha a jóia vermelha no outro olho dele. A estátua vai girar, pegue a Colt Python.



Você precisa voltar ao quintal da mansão. Não esqueça de levar a manivela e a bateria. Quando entrar na M1F-27, cuidado com o hunter.

Atravesse a piscina vazia e desça o elevador pequeno. No fundo, vá ao outro elevador pequeno. Ponha a bateria na fenda e suba com ele. Quando atingir o topo, vá até o local para encaixar a manivela. Use-a para encher a piscina. Agora volte ao elevador e desça. No local em que havia uma pequena cachoeira, agora há uma escada.

Desça a escada.



PARTE 4

PERIGO SUBTERRÂNEO

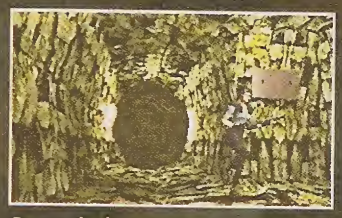
Entre na porta a sua direita.

Barry perguntará se você quer ir com ele. Não vá e não o espere. Quando ele for embora você ouvirá um tiro. Vá para a sala CB1-3, pegue o spray de primeiros-socorros e cartuchos explosivos para a bazuca. Vá para a sala CB1-4 e ache o membro do seu time, Enrico. Ele vai estar ferido e morrerá. Cuidado, hunters vão começar a entrar na sala.

Pegue o pente da Beretta que está com Enrico e saia da sala. Ao sair, pegue a manivela que está no chão e vá para a esquerda até chegar a uma porta. Entre nessa sala (CB1-2) e você vai achar apenas um hunter.

Elimine-o e vá até a outra porta. Você vai entrar em uma sala (CB1-1) com uma máquina de escrever e uma escada. Barry vai estar lá, só que quase morto.

Antes de morrer ele entregará a você uma foto da família dele. Diga adeus e vá em frente, virando no canto perto da máquina de escrever. Use a manivela para fazer uma ponte, permitindo que você entre na CB1-5. Ande até o bloco de pedra gigante e saia de perto logo. O bloco cairá na sua direção, não vacile! Vire-se e corra para o lado em que entrou, o bloco cairá na parede.



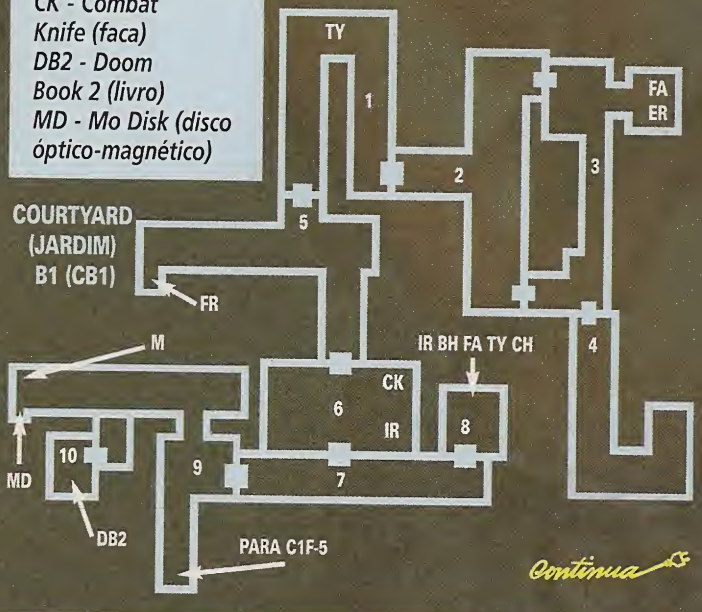
Destruindo a parede, aparece um hunter.

Elimine-o e vá para o local onde o bloco estava. Vai achar cartuchos de lança-chamas para a bazuca na parede. Na próxima sala (CB1-6) tem uma aranha gigante.

Dois tiros de bazuca ou com a Colt e a aranha vai pro saco.

ITENS ESPECIAIS

CK - Combat Knife (faca)
DB2 - Doom Book 2 (livro)
MD - Mo Disk (disco óptico-magnético)

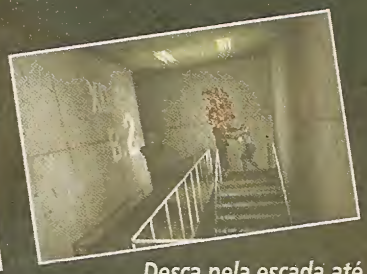


Mate-a, saia da sala e entre de novo para não se preocupar com as aranhinhas. Nessa sala tem uma faca e uma fita de tinta. Use a faca para tirar as teias da porta. Salve o jogo na próxima sala indo pelo corredor à esquerda. Lá dentro há um spray de primeiros-socorros, uma erva azul, uma fita de tinta e um baú. Salve o jogo e, ao sair da sala, você verá algumas víboras no chão. Passe direto por elas, cuidado para não ser picado. Vá à sala CB1-9 onde há outro bloco de pedra. Antes de esperar ele cair, use a manivela na parede à esquerda do bloco.

Gire a manivela três vezes para o buraco ficar à esquerda. Em seguida, chacoalhe o bloco para ele cair e fuja para o buraco. Volte ao local onde o bloco estava e pegue o mapa subterrâneo e o Mo Disk na parede. Entre na sala CB1-10 e empurre a estátua para a frente da sala até mais ou menos dois passos depois do buraco da manivela. Use a manivela para mover a estátua para o lado oposto da parede. Depois mova de volta na direção da parede.

Continua

Resident Evil



Agora empurre a estátua para o quadrado à direita. Um painel vai abrir com o livro Doom Book 2 dentro. Pegue a medalha (Wolf Medal) no livro e vá ao pequeno elevador para subir. Ele vai levá-lo para outra parte do quintal (Courtyard 1). Você vai achar duas ervas azuis e duas ervas verdes. Ponha as duas medalhas (Wolf e Eagle) nas respectivas colunas em volta da fonte.

A fonte vai esvaziar e revelar um elevador escondido.

O jogo está quase acabando...

PARTE 5

O LABORATÓRIO

Descendo pelo elevador, você chega a uma sala pequena, com uma porta trancada de um lado. Do outro lado há uma escada.

Desça pela escada até o B2 (porão 2) para achar um baú. Tenha a espingarda ou o Colt à mão para enfrentar os dois zumbis na próxima sala. Elimine-os e desça a escada. No final dos degraus você vai achar um novo tipo de zumbi. Esse também é lento como os outros, mas é mais forte. Use o Colt para explodir a cabeça deles. Pegue a fita de tinta na rachadura do chão. No fim dos degraus tem uma porta à direita. Entre na porta que leva à sala LB3-11. Logo ao entrar vá para a esquerda. Ligue a luz no interruptor e ande até a estante de livros do lado oposto da porta. Empurre a caixa para o lado e ligue esse interruptor também. Vá até a pintura e anote o que estiver escrito no quadro.

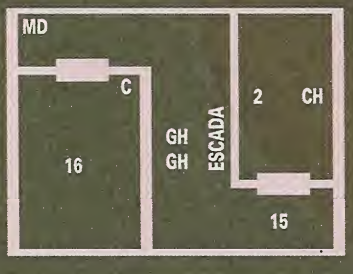
Desligue a luz azul e dê mais uma olhada no quadro. Anote os símbolos de novo. Nessa sala tem um pente, uma erva verde e a Researcher's Letter (carta). Volte ao corredor principal com os zumbis e corra em frente até chegar a uma porta dupla no final. Entre por ela (LB3-2). Nessa sala tem um computador. Antes de ligá-lo, leia a Researcher's Letter com atenção para saber os passwords. Para o main password, combine as letras da pintura com as da carta.

Acertando o password, você vai livrar o acesso para o segundo e terceiro sub-levels do laboratório. Antes de sair da sala, pegue os slides no chão, volte para o B2 (porão 2) e entre na "visual data room" (LBS-15). Ponha os slides no projetor e dê uma olhada.

Ande até o painel na parede e aperte o botão. Quando a coluna se mover para o lado, pegue a chave do laboratório.

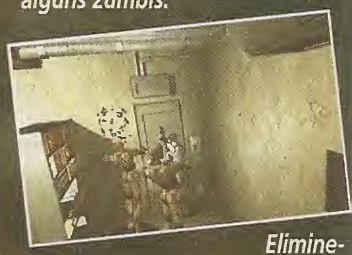
ITENS ESPECIAIS

MD - Mo Disk (disco óptico-magnético)



LABORATÓRIO B2 (LB2)

Na estante de livros tem anotações sobre o sistema de segurança. Volte ao corredor principal e pegue o Mo Disk em cima da escrivaninha do canto. Vá até o B3 (porão 3) e entre de volta na porta à direita. Atravesse o corredor (LB3-12) e entre na primeira porta à direita. Tenha a espingarda ou o Colt à mão para enfrentar alguns zumbis.



Elimine-os e pegue a mensagem no fax sobre a prateleira, ao lado do interruptor do ar-condicionado. No canto, dentro da caixa de madeira, tem uma fita de tinta. Na escrivaninha tem um aparelho para acionar o código (Pass Code Output Machine). Use o Mo Disk para conseguir o Pass Code 01. Saia dessa sala, ande até o final do corredor e acione o primeiro Pass Code no aparelho na parede.

Volte ao LB3-1 e use a chave do laboratório para entrar na LB3-4.

Nessa sala há dois zumbis. Elimine-os e entre na sala à direita (LB3-5). Nela, há dois engradados e uma escada. Empurre-os para cima dos dois ralos no chão e leve a escada até a parede, sob a entrada de ar. Nessa sala tem também uma erva vermelha e cartuchos de espingarda. Indo pela entrada de ar, você chega à LB3-3, que tem

cartuchos para a Magnum e outro aparelho para acionar o código. Use o Mo Disk e acione o Pass Code 02.

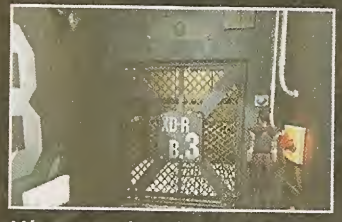
Saia da sala. Agora vá para a LB3-4 e entre na LB3-6 para salvar o jogo.

Você vai achar cartuchos de lança-chamas, uma fita de tinta e ervas verdes e azuis. Saia da sala levando o Mo Disk e vá para a esquerda. Você vai chegar à sala de força. Vá imediatamente para a direita e depois vire à esquerda. Ligue o painel de força no final.

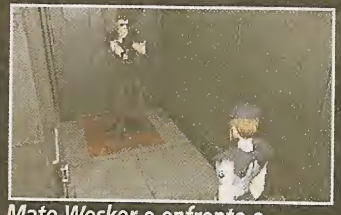
Aqui você vai achar algumas criaturas novas, os gremlins. Eles são pentelhos e andam no teto, atacando com suas garras afiadas. Tente evitá-los, mas quando eles estiverem no chão um tiro de bazuca de perto dá conta do recado. Depois de ligar o painel de força, entre na próxima sala de força (LB3-8).

Aí dentro tem mais gremlins! Ao entrar, corra direto em frente até o final. Você vai achar outro aparelho para acionar o código. Pegue o Pass Code 03, volte e vá pela esquerda. A porta para a última sala de força (LB3-9) fica logo virando no canto. Aqui não tem nenhum gremlin, apenas interruptores. Aperte o interruptor "power connection".

Saia da sala de força e volte para a sala com a máquina de escrever. Salve o jogo e pegue a Beretta com bastante munição.

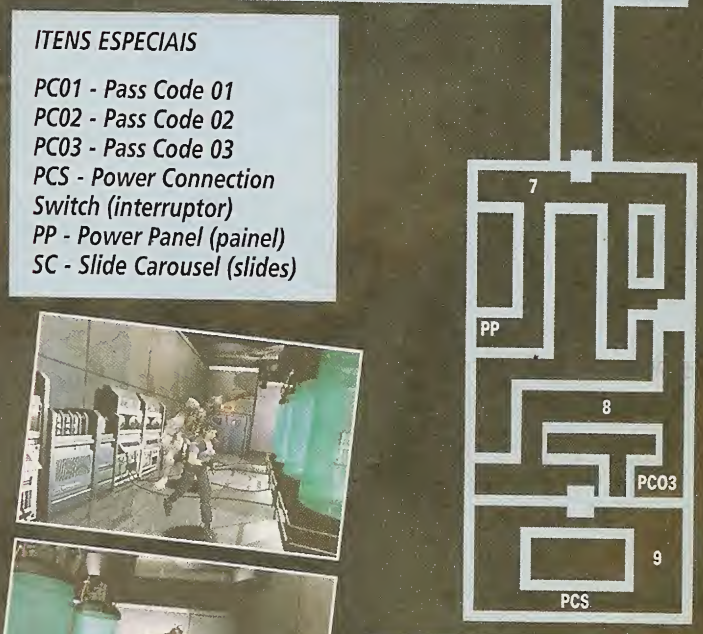


Vá para o elevador no fim do corredor, do lado oposto da sala de força. Ligue-o e vá para cima. No topo, você acha Wesker, que contará seus planos insanos e vai apresentá-lo à arma biológica, o Tyrant.



Mate Wesker e enfrente o Tyrant.

Derrotá-lo não é difícil, pois ele se move devagar. Só chegue perto, dê alguns tiros com a bazuca e corra.



ITENS ESPECIAIS

PC01 - Pass Code 01
PC02 - Pass Code 02
PC03 - Pass Code 03
PCS - Power Connection Switch (interruptor)
PP - Power Panel (painel)
SC - Slide Carousel (slides)

Quando ele morrer, destranque a porta usando o computador e pegue a chave do laboratório no corpo de Wesker. Pegue o elevador de volta para o LB3-4, vá à porta na LB3-11 e digite os últimos Pass Codes. Cuidado ao entrar no LB3-1, alguns gremlins estarão a sua espera.

Depois de digitar o último Pass Code, vá até o final do corredor e use a chave do laboratório para libertar Chris.

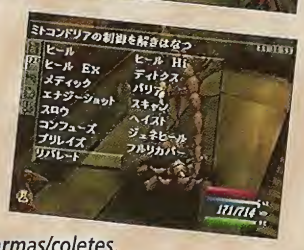
Volte ao B1 (porão 1) e entre na porta de emergência. No final do corredor, ponha a bateria na fenda e leve o elevador até o heliporto. Ao sair do elevador, pegue o sinalizador dentro da caixa à direita. Parabéns! Você finalmente chegou ao fim de sua jornada, agora é só usar o sinalizador e esperar pelo helicóptero.

fim

Por Marcelo Kamikaze

Lançado no Japão no primeiro semestre de 98, *Parasite Eve* em pouco tempo tornou-se um clássico. Mesclando elementos de RPG e ação, segue o clima de *Resident Evil*, com monstros cavernosos. Depois de chegar aos Estados Unidos no segundo semestre, o game da Square passou a ser um dos mais procurados do gênero. Você joga como Aya Brea e tem de destruir mitocôndrias rebeldes que estão alojadas na cantora de ópera Melissa Pierce (uma gata e tanto!). A maior dificuldade do jogo são os chefes da parte final. Parasite Eve é dividido em 6 dias e você deve gastar umas 15 horas, no máximo, para terminar os 2 CDs. Mas, como um bom game da Square, guarda surpresas no final...

STATUS



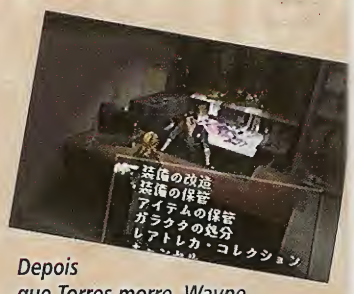
Os comandos na tela de status são (nem todos estão disponíveis desde o começo):
Item: usa os utensílios
Parasite Energy: usa energia Parasite, uma espécie de magia.
Troca de arma: pega outra arma
Option: para configurar cursor, som, janela e posição de tela.
Classificar itens: organiza os itens.
Melhorar arma/colete: com a chave inglesa você pode colocar UM atributo de uma arma em outra. Idem para colete.
Distribuir Bonus Point (BP): melhora velocidade, capacidade de levar item e armas/coletes.
Gasta 100 BP para aumentar 1 ponto desses atributos. Você ganha BP sempre que aumentar de level e é inversamente proporcional à soma dos danos sofridos no período, isto é, quanto menos porrada tomar, maior será o ganho de BP.

BATALHA

Em Parasite Eve a batalha tem um quê de ação. O desvio dos ataques é feito de forma manual. Quando a barra estiver cheia você pode usar ações como atacar, usar energia Parasite e itens.
Os comandos são:
Item: usa os itens
Parasite Energy: espécie de magia
Troca de arma: para equipar-se com outra arma
Troca de colete: para pegar outra proteção
Fugir: nem sempre dá certo
Botões: △ – abre menu
○ – ataca
X– cancela comando
□ – define ataque (caso não queira dar todos os tiros que a arma pode)
Sair do menu

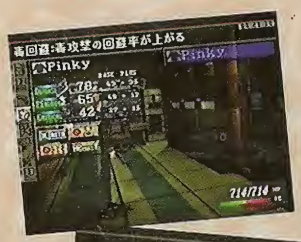
ARMAZÉM DE ARMAS

No subsolo da delegacia, Torres cuida de modificar as armas e Wayne guarda os itens.
Menu de Wayne: Guardar arma/colete
• Selecionar um a um: depois de selecionado um item você tem as opções colocar bala, mover ou jogar fora
• Classificar: organiza as armas e coletes
• Melhorar a arma: idem ao do menu de status
• Distribuir BP: idem ao do menu de status
• Sair do tópico
Guardar item
Selecionar um a um: depois de selecionado um item você tem de usar, mover ou jogar fora
•Classificar: organiza os itens
•Sair do tópico
Eliminar tranqueira (é um item que você ganha dos inimigos e, se der 300 desses para Wayne, ganha uma superarma)



Depois que Torres morre, Wayne passa a fazer o que seu chefe fazia:
Modificar Arma
Guardar arma/colete
Guardar item
Eliminar tranqueira
Ver coleção de trading card: são uns cartões que você usa para modificar a arma
Sair do menu

MELHORANDO AS ARMAS



Uma das melhores armas para se mexer é a M500, que aparece quase no final do jogo. Tem 8 slots e boa potência. Primeiro retire o "x 2" com uma chave inglesa especial. E coloque os atributos: double hand, tiro ácido, tranquilizante, fogo, gelo e first attack. Para o colete, a base é o B Jacket com 4 solts. Coloque uma auto heal, antiparalisante, antiintoxicação e HP plus

LISTA DE PARASITE ENERGY

HEAL
Recupera 30 pontos de HP
HEAL EX
280 pontos de HP
MEDIC
Cura todas as anomalias
ENERGY SHOT
Tiro mais forte
SLOW
O inimigo fica mais lento
CONFUSE
Confunde o inimigo
PRE-RAISE
Ressuscita quando o HP chegar a zero
LIBERATE
Ataca 7 vezes com a Parasite Energy
HEAL HI
60 pontos de HP
DETOX
Cura veneno
BARRIER
Anula ataques
SCAN
Analisa o inimigo
HASTE
Aumenta sua velocidade
GENEHEAL
Aumenta o HP conforme o tempo
FULL RECOVER
HP ao máximo

PASSO A PASSO

Obs: no detonado usaremos a notação americana de andares. Assim o térreo é o primeiro andar, o 1o. fica como segundo etc.

DISCO 1

DIA 1 RESSONÂNCIA

CARNEGIE HALL

Depois de sair do carro, entre no teatro. No meio da ópera, as pessoas vão entrar em autocombustão. Fale com Melissa, a cantora, e lute com ela

MELISSA: desvie do ataque a meia distância e mande tiros. Siga para o backstage (parte de trás do palco, coxia) e desça pelo buraco. Há várias portas nesse local, algumas trancadas

Vá a última sala à esquerda, verifique o defunto e pegue a chave. Agora dá pra abrir as outras portas, menos a do fundo. DICA: na sala com uma armadura, verifique a rachadura da parede e ache uma área secreta

No camarote de Melissa verifique a agenda. Ali há outra chave, que abre a sala de ensaios. Melissa estará lá, já dominada por Eve. Enfrente-a

MELISSA-EVE: sem muitos segredos. Quando ela for soltar o raio chegue perto e pare. Depois mande bala. Caia pelo buraco. Siga pelo esgoto e encontre a menininha lourinha. Ela vai abrir uma passagem lateral

Ao lado da porta trancada há um interruptor (1a. opção: abre a porta; 2ª: usa o telefone; 3a.: sai do menu). Ele faz essa porta abrir. Vá em frente, fale com Eve e enfrente o crocodilo

CROCODILO: use a pistola mais poderosa. Aproxime-se da parte de trás e dê tiros no rabo. Na parte 2 meta bala na boca

DIA 2 - FUSÃO

17º DEPARTAMENTO DE POLÍCIA DE NOVA YORK (17º DP)

Fale com o chefe e ganhe permissão para mudar a arma. Desça as escadas e vá para o depósito de armas. Fale com Torres e ganhe o rifle M16A1. Se quiser, use a permissão

Volte ao térreo e encontre Ben, filho de Daniel, seu parceiro. Depois, vai rolar uma entrevista coletiva no departamento. Siga para o museu

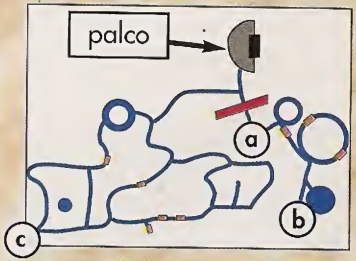
MUSEU AMERICANO DE CIÊNCIAS NATURAIS (MUSEU)

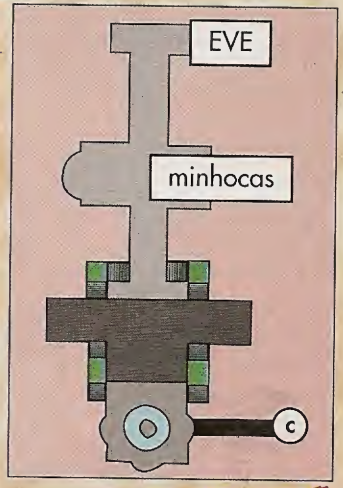
Bata um papo com o vigia e entre no museu. Anote seu nome no livro de visitas que fica no balcão central. Suba as escadas e fale com o Dr. Hans Klamp. Volte para o 17º DP

17º DP

Siga Daniel e vá para a sala de reuniões. Daniel vai sair correndo e Aya fica incumbida de dar assistência

CENTRAL PARK





Continua

PARASITE EVE

P.STATION
SQUARE
RPG

4.8

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	5
SOM	5

1 Jogador
Memory card

Vá à sala de administração do parque. Na gaveta há a chave que abre os portões trancados. DICA: a cama também pode ser removida e assim verifica-se o armário. DICA: a chave libera outra parte do zoológico, cheio de itens. Agora dá pra chegar ao local do concerto e encontrar Eve. Após outra tragédia, saia do local e siga a garotinha até o backstage. Eve vai se retirar. Saia do palco e siga a menina. Ela indicará o caminho. Mas há uns itens por ali. Depois da ponte você irá detonar as minhocas gigantes

EVE: espere pelo ataque da erupção para poder detonar

DIA 3 – SELEÇÃO

SOHO

Vá até a loja de armas e Daniel irá balear a porta. Volte para o carro da polícia. DICA: nesse ponto você provavelmente estará carregado com os itens do Central Park. Então, volte para a delegacia, deixe os itens com Wayne e vá limpar a loja de armas e a farmácia

MINHOCAS GIGANTES: fique bem perto do bicho e atire. Você estará menos suscetível aos seus ataques Prossiga. Agora Eve está numa carruagem. Entre e enfrente-a

Na farmácia há uma porta nos fundos. Na rua tem um lixo com item

MUSEU

Vai rolar apenas uma demo

17º DP

DICA: verifique os cadáveres pelo menos duas vezes para ganhar itens. Vá para a sala do seu chefe e verifique o corpo do policial morto. Fale com Torres e ganhe a Beretta M92F

Siga para o criadouro de cães e fale com o guarda. Vá ao segundo e terceiro andares e enfrente Cerverus. DICA: em outras salas há muitos itens, como na prisão que fica logo na entrada do segundo andar

DICA: em uma das salas está o monstro que matou Torres. Mais ao fundo tem um duto que leva a uma sala secreta

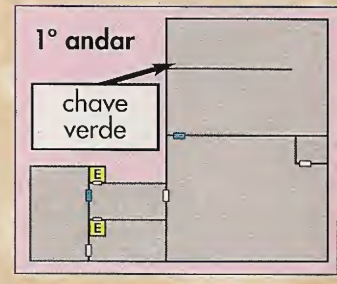
CERVERUS: atire antes na cabeça do meio. Mexa-se sem parar para fugir das mordidas e do raio. Contra o raio anelar, fique o mais longe possível para diminuir o dano

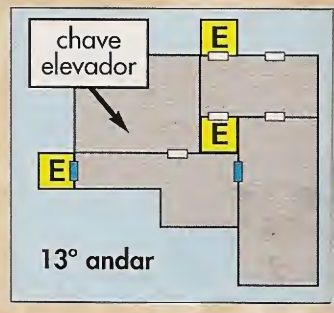
DIA 4 CONCEPÇÃO

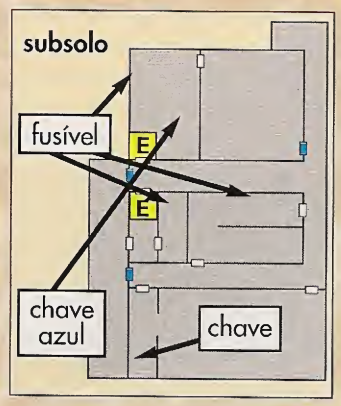
17º DP

Fale com todos na sala do chefe e siga para o ambulatório do segundo andar. Fale com Maeda

HOSPITAL SAINT FRANCIS



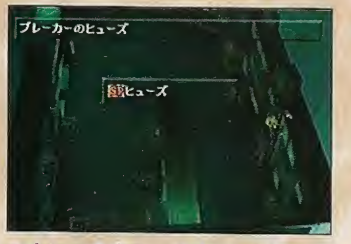




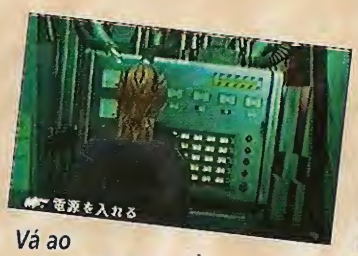
Siga até o final do corredor, na porta trancada com o código verde. Use o elevador à esquerda e Eve irá cortar os cabos. A força também se apagará, entrando a energia de emergência

Siga para o consultório e verifique a gaveta. Pegue a chave do necrotério

Siga para o necrotério e ache o cartão do código azul com o cadáver

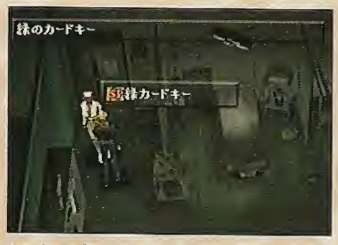


Ache os 3 fusíveis. Um está no necrotério, outro no estoque de remédios e o terceiro numa sala depois da porta trancada com o código azul



Vá ao painel de força e coloque os três fusíveis. Verifique o painel e ative a segunda opção. Verifique de novo e entre com a primeira opção. Use o elevador e volte ao 1º andar. Siga para o ambulatório e fale com a doutora

DICA: atrás do armário tem item



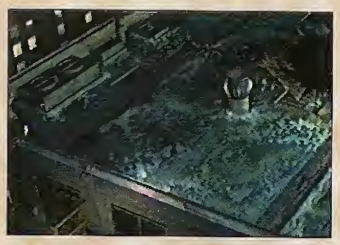
Mais adiante está a enfermeira que dará o cartão do código verde. Use-o e siga para a sala com a ameba gigante

Feche a válvula e use o elevador da direita. Siga para o 13º andar e entre na sala

No final dela há uma mesinha ocultando o botão para liberar a porta lateral

Na sala com um telefone está, entre outras coisas, a chave do elevador. Use-a e vá ao terraço. Enfrente a aranha gigante

ARANHA GIGANTE: fique a meia distância e espere pelo ataque do fogo. Chegue perto e atire. Se cair na rede, use o item



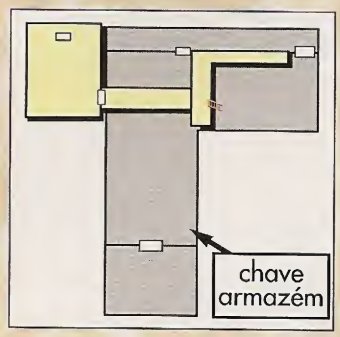
Depois de acabar com a aranha, vá para o andaime na parte esquerda da tela. Ainda aparece outra aranha, mas é só dar uns tirinhos e fim

17º DP

Fale com o pessoal na sala do chefe

DIA 5 - LIBERAÇÃO

WEREHOUSE



Esta parte é opcional, mas tem ótima armas, inclusive a melhor do jogo: o lançador de foguetes AT4, que exige munição especial. DICA: atrás do portão tem um item. Entre na casa e siga para a direita no segundo bloco. Lá tem uma chave no chão. Aí é só ir adiante e enfrentar o caranguejo CARANGUEJO: ficando sempre ao lado do bicho você evita a maioria dos ataques. Mas é jogo duro. Se quiser, volte mais tarde com mais level

CHINATOWN

Siga até o fim, onde há um bueiro. Fale com Maeda e desça pelos esgotos

DICA: ao lado do telefone tem uma passagem secreta

ESGOTOS

Oriente-se pelo mapa e ache a escada

Vá até a sala de controle das bombas. Ative a máquina e aperte: 1a. opção e 1ª de novo. Ative novamente: 1a. opção e 2a. opção. De novo: 2a. opção para desligar a máquina. Vá em frente e estará no metrô

Continua

METRÔ

Siga os trilhos e mate a centopéia gigante

CENTOPÉIA GIGANTE: use a Haste para aumentar sua velocidade. Atire sempre pelos lados. Quando ela se dividir em quatro fique em um dos cantos e atire sem parar

DICA: nesse vagão há itens

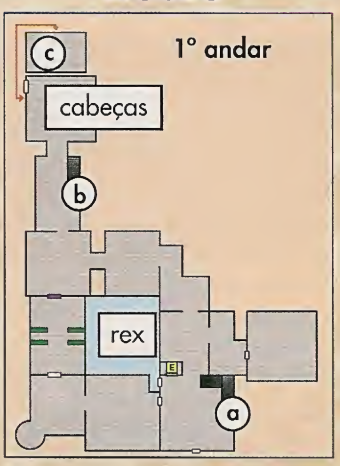
Continue até a Ponte do Brooklin e verifique o defunto. Ele tem a chave da saída do metrô

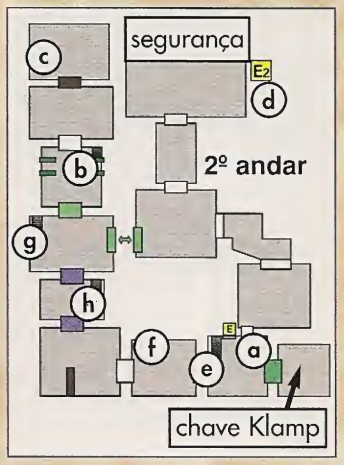
DISCO 2

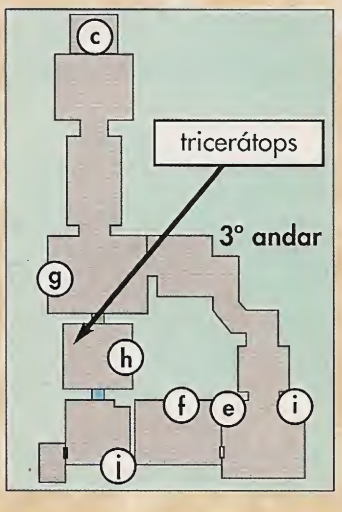
METRÔ

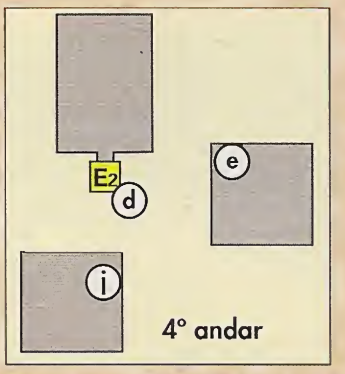
Saia da estação

MUSEU









Entre e siga o carinha vestido de branco até ele trancar uma porta. Siga pelo caminho ao lado do elevador e enfrente o escorpião

ESCORPIÃO: atire pela diagonal. O ataque do rabo pega menos nesse ponto. Se for envenenado, use o Detox. Vá até a sala das cabeças. Saia e algo vai cair de cima

Derrote as taturanas, saia da sala e use as escadas para o 2° andar. Vá para a área logo acima da sala das cabeças e use a saída de emergência. Você pode seguir para o 1° ou 3° andares (no 1o. andar tem apenas item). Siga para o 3° andar e dê a volta para achar o pterodáctilo

PTERODÁCTILO: fique embaixo do dinossauro e mande tiros. Chegue à sala com o esqueleto do estegossauro. Esta sala é perto do elevador e ali você será trancado

Vá pela janela quebrada e desça para o 2° andar de novo

Daqui, dê outra volta, ache a sala de segurança e desligue tudo

DICA: por baixo da tenda (loja) há duas caixas de itens. DICA: por trás dos computadores há um elevador que o leva para o 4° andar, cheio de itens. Agora já dá pra usar o elevador e todas as escadas. Vá para o laboratório e fale com Maeda

Depois do rolo todo, você vai ganhar uma arma e a chave Klamp. Use a chave no 3° andar e enfrente o tricerátops

TRICERÁTOPS: use a Haste para escapar dos ataques. Quando

ele soltar o raio teleguiado, fique bem ao lado da cabeça. Depois de destroçar a cabeça o dinossauro vai usar mais o raio. Ao tentar avançar mais, o Tricerátops vai jogá-lo para o 1° andar, no meio da confusão, onde está o Tiranossauro Rex

TIRANOSSAURO REX: use a Haste. O maior problema é quando ele usa o fogo. Fique longe e de frente para o bicho. Desvie para o lado contrário ao do fogo. De resto é mandar bala ou usar a Liberate (Parasite Energy – level 33). Dois desses bastam. DICA: após esta parte não dá mais para voltar a Manhatthan, portanto gaste todas as chaves inglesas e faça as melhores armas e coletes. DICA: após o terremoto, alguns vidros se quebram no 2° andar, revelando caixas de itens

Siga ao 4° andar e ache Eve

ESTÁTUA DA LIBERDADE

Enfrente Eve

EVE: fase 1 – desvie do tiro duplo dando voltas em Eve. Faça a mesma coisa com os raios em forma de bumerangue, mas é difícil desviar de todos. Se Eve avançar, corra para o mesmo lado. Mande tiros com armas tipo M500, que atingem vários alvos. Use Liberate quando der

Fase 2 – fuja e use Liberate

DIA 6 – EVOLUÇÃO

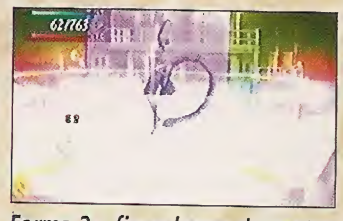
PORTA-AVIÕES

Entre na cabine e fale com Maeda. Depois Wayne irá cumprimentar Aya. Escolha uma arma e um colete para renomear. Estas serão as armas que poderão ser levadas para o EX round, a ser explicado depois

DICA: o marinheiro tem um monte de itens. Saia da cabine e enfrente Eve na forma completa

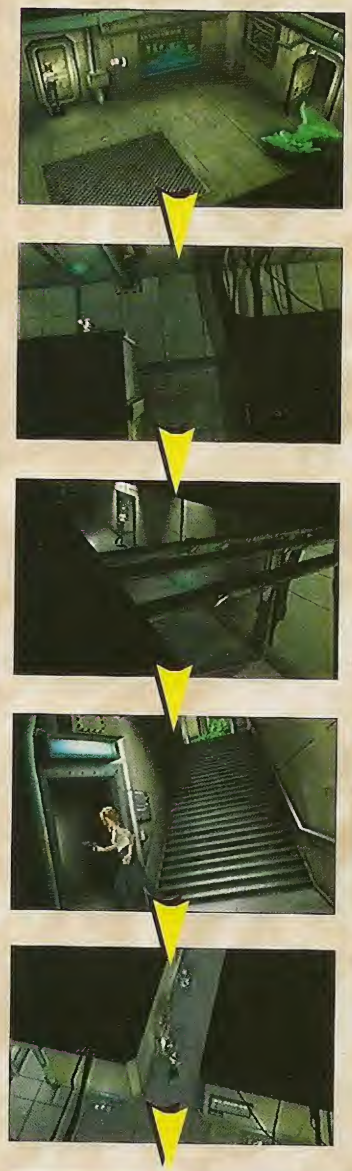
EVE: forma 1 – use Liberate para evitar que o bebê use o ataque que deixa seu HP em 1

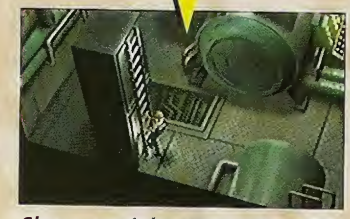
Forma 2 – atire nas duas formas até elas se separarem. Aí mande um Liberate



Forma 3 – fique longe do centro quando ele soltar o ataque da erupção. Quando ele for a um canto e se preparar para soltar as esferas de energia, vá para baixo do chefe. Use o Liberate quando der

Forma 4 – se estiver com uma armadura boa, o tiro não tirará energia. Ande em círculos para desviar dos tiros. Acerte o bicho umas 8 vezes. Depois Faniel vai entregar a bala especial a você. Atire mais 8 vezes no bicho e termine com Eve



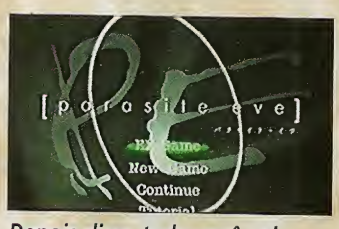


Siga o caminho mostrado pelas fotos e acabe com o jogo

FIM

Finalmente, Aya consegue assistir à ópera com Daniel, Ben e Maeda. Mas as mitocôndrias de Aya começam a reagir e... continuam em Parasite Eve 2!

EX GAME



Depois disso tudo você vai poder salvar mais uma vez o jogo e entrar no EX Round com os BP que ganhou no final e as duas armas que renomeou

E ainda tem o Chrysler Building, uma espécie de Chocobo's Mystery Dungeon, que muda de forma toda vez que você entrar no prédio. Tem 77 andares recheados de itens.
Boa sorte!!!

fim

SGP DICAS

WILD 9

Pause o jogo e aperte os botões abaixo. Um som confirmará a dica se você executá-la corretamente.

Energia cheia
Pause o jogo e aperte R1 △ L1 ← △ ○ X

Seleção de fase
Pause o jogo e aperte ↑ ← ↓ R2 → □ X. Saia do jogo, comece um novo e, na tela título, você encontrará a opção Continue Current Game. Selecione-a e você poderá jogar em qualquer fase.

Modo Red Beam
Pause o jogo e aperte → ↑ ← ○ ↑ ○ ○

10 granadas a mais
Pause o jogo e aperte R1, X, R1, → □ → □

10 mísseis a mais
Pause o jogo e aperte X, ○ R1, → △ X, △

DESTREGA

Seleção aleatória de fases
Aperte Start na tela de level select.

Personagens secretos
Termine o modo para um jogador com qualquer um dos personagens. Em seguida, na tela Character Select, aperte Start no mesmo personagem com que você jogou.

COOLBOARDERS 3

Códigos para o modo Tournament
Digite os seguintes códigos no modo Tournament:

WONITALL: todas as pistas
OPEN_EM: todos os carinhas
BIGHEADS: cabeção

COLONY WARS: VENGEANCE

Seleção de fase, dinheiro e armas ilimitadas
Digite o password **Blizzard** para acionar vários truques como seleção de fase, todas as armas e outros.

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

Pular para o próximo caminho
Durante o jogo, aperte e segure R1 e aperte ○ ○ X, X, □ □. Se fez certo, Abe vai pular para o próximo caminho.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Seleção de fase, invencibilidade, todas as armas e mais

Digite os seguintes códigos com o jogo pausado:

Seleção de fase: aperte ↓ nove vezes, ↑
Obs: *após digitar este código, saia do jogo. Em seguida, na parte inferior do menu principal, você vai encontrar uma opção chamada "Time to Kill". Selecione-a e aperte ← ou → para escolher a fase e X para acessá-la.*
Selecionar as Powered-Up Weapons: aperte →, →, ←, →, →, ←, →, →, ←
Todas as armas: L1, L2, ↑, L1, L2, ↓, R1, →, R2, ←
Todos os itens: R1 cinco vezes, L2 cinco vezes
Todas as chaves: ↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓
Invencibilidade: L2, R1, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, Select, Select
Invencibilidade temporária: R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2
Invisibilidade: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1
Munição infinita: ←, →, ←, →, Select, ←, →, ←, →, Select
Dobro dos danos: L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2
Duke cabeçudo: R1 nove vezes, ↑
Duke com cabecinha: R1 nove vezes, ↓
Oponentes cabeçudos: R1 nove vezes, ←
Oponentes com cabecinha: R1 nove vezes, →

MEGA MAN LEGENDS

Dinheiro ilimitado
Entre no Apple Market e chute a lata de conservas dentro do Jetlag Bakery para conseguir $1000. Você pode entrar de novo no mercado e chutar a lata quantas vezes quiser.

FINAL FANTASY VIII

Respostas para os testes

Test1 : Y,N,Y,Y,Y,N,N,Y,N,N
Test2: Y,N,Y,Y,Y,N,Y,Y,N,N
Test3: N,N,Y,N,Y,Y,Y,N,Y,N
Test4: N,Y,Y,Y,N,N,Y,Y,N,N
Test5: N,N,N,Y,Y,N,N,Y,Y,Y
Test6: Y,N,Y,Y,N,N,Y,Y,N,Y
Test7: Y,Y,Y,Y,Y,Y,N,Y,Y,N
Test8: N,Y,N,N,Y,Y,N,N,Y,N
Test9: N,Y,N,N,N,N,N,N,Y,Y
Test10: Y,N,N,N,N,N,N,N,Y,N
Test11: Y,Y,N,Y,Y,N,Y,N,N,Y
Test12: N,Y,N,N,Y,N,Y,N,Y,N
Test13: Y,N,N,N,Y,N,N,N,N,N
Test14: Y,Y,Y,Y,N,Y,Y,N,Y,N
Test15: Y,Y,N,N,N,N,N,Y,N,Y
Test16: Y,N,N,Y,N,Y,N,N,Y,N
Test17: Y,N,N,N,Y,N,N,Y,N,N
Test18: Y,N,N,N,Y,N,N,N,N,N
Test19: Y,N,N,Y,N,N,N,N,N,Y
Test20: Y,Y,N,Y,N,Y,Y,Y,N,N
Test21: Y,Y,Y,Y,N,N,Y,Y,Y,N
Test22: N,N,N,Y,N,N,N,Y,Y,N
Test23: Y,N,N,N,N,Y,Y,Y,Y,Y
Test24: Y,Y,N,N,Y,Y,N,N,N,Y
Test25: Y,N,Y,Y,Y,N,N,Y,N,N
Test26: Y,Y,N,Y,N,Y,N,Y,N,N
Test27: N,Y,N,N,N,N,Y,N,Y,N
Test28: Y,N,N,Y,Y,Y,N,Y,N,N
Test29: N,N,N,Y,Y,N,N,N,Y,N
Test30: N,Y,N,N,N,N,Y,N,N,N

FIFA 99

O melhor Time

Na tela Team Edit, aperte L1, L2, R1, R2, ○ X □ △ Start, Select.

TEST DRIVE 5

High Score fácil

Comece uma Drag Race para melhorar muito seu carro.

Carros bônus

Ganhe uma Drag Race e digite **NOLIFE** como seu nome na tela de high score. Com isso, o Pitbull Special, Chris's Beast e All Mighty Maui vão estar disponíveis.

Acessar modos extras

Ganhe uma Drag Race e digite **VRSIX** como seu nome na tela de high score. Os modos Cop Chase e outros vão estar disponíveis.

Modo Super Arcade

Ganhe uma Drag Race e digite **SPURT** como seu nome.

Seqüência MV secreta

Ganhe uma Drag Race e digite **AUXYRAY** como seu nome. Em seguida, selecione a opção "Fear Factory Video" no menu principal.

RIVAL SCHOOLS

Truques para o Evolution Disc Hidden Games

As dicas abaixo são do jogo secreto Evolution Disc:

Modo Target: termine um game para um jogador com qualquer personagem e com qualquer nível de dificuldade. No menu do jogo Evolution Disc, você vai encontrar uma nova opção, o modo Target.

Modo Home Run: termine um game para um jogador com o Shoma no nível de dificuldade mais avançado. No menu do jogo Evolution Disc, você vai encontrar uma nova opção, o modo Home Run.

Modo Shoot-Out: termine um game para um jogador com o Roberto no nível de dificuldade mais avançado. No menu do jogo Evolution Disc, você vai encontrar uma nova opção, o modo Shoot-Out.

Modo Service: termine um game para um jogador com Batsu no nível de dificuldade mais avançado. No menu do jogo Evolution Disc, você vai encontrar uma nova opção, o modo Service.

Personagens extras: cada vez que terminar um game para um jogador, um personagem secreto vai aparecer. Na tela Character Select, leve o cursor até o boxe abaixo de Kyoko, aperte ○ e, em seguida, ← ou → para selecionar um desses novos personagens.

TEST DRIVE OFF-ROAD 2

Carros secretos no World Tour Game

Comece um World Tour Game, selecione o Car Class e, na tela Transmission Select, aperte os seguintes botões para acionar as dicas abaixo:

Correr com um caminhão de sorvete: aperte e segure Select e aperte R2, L2, L2, ↓ ↓ L2, L2, R1. Se fez certo, você vai ouvir um som confirmando a dica.

Corra com um ônibus escolar: aperte e segure Select, e aperte L1, ↑ L2, ↓ ↓ L2, L2, R2. Se fez certo, um som vai confirmar a dica.

SGP DICAS

CIRCUIT BREAKERS

Corrida à noite
Selecione seu carro e, na tela Track-Select, aperte simultaneamente L1, L2, R1 e R2. Se fez certo, um ícone vai aparecer. Escolha qualquer pista e comece a corrida à noite.

TOCA 2

Todos os carros
Escreva no local do seu nome **MECHANIC**.

Todas as pistas
Escreva no local do seu nome **BIGLEY**.

Sem batidas
No modo Single Player escreva **BCASTLE** para fugir das batidas.

Carro de papel
No modo Single Player, escreva no local do seu nome **DUBBED**. Assim que encostar em qualquer carro, você o destruirá.

Corrida sem fim
Para correr 40 voltas, escreva no local do seu nome **LONGLONG**. Só vale no Single Player.

Pista elástica
Para correr numa pista que pode ser expandida, escreva no local do seu nome **ELASTIC**.

Carro voador
No modo Single Player, escreva no local do seu nome **LUNAR** para ficar mais tempo no ar depois de batidas.

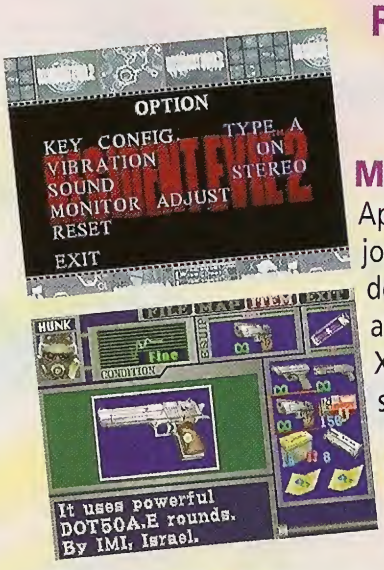
Só pneus
No modo Single Player, escreva no local do seu nome **JUSTFEET**. Você vai ver apenas as rodas do carro durante a corrida.

Cenário anos 60
Para correr com um fundo psicodélico, escreva no local do seu nome **CASTLETRIPPY**. Só no modo Single Player.

Micro-Machines
No modo Single Player, escreva no local do seu nome **MINICARS** para jogar com visão estilo Micro-Machines.

Turbo
No modo Single Player, escreva no local do seu nome **FASTBOY** para ficar mais rápido que os outros.

RESIDENT EVIL 2 DUAL SHOCK VERSION



Munição ilimitada
Aperte Select durante o jogo para trazer o menu de Options. Leve o cursor até Key Config e aperte X. No menu Key Config, segure R1 e aperte □ □ □ □ □ □ □ □ □ □.
Se fez certo, a palavra "Manual", que fica no meio da tela, vai ficar vermelha. Volte para o jogo e você vai ter munição ilimitada com qualquer arma que pegar. Este código também funciona para os minigames Hunk e Extreme Battle.

TENCHU: STEALTH ASSASSINS

Menu Debug
Pause o jogo, aperte e segure simultaneamente L1 e R2 e aperte ↑ △ ↓ X ← □ → ○. Solte L1 e R2, aperte L1, R1, L2, R2, Start e aperte simultaneamente L2 e R2. Se fez certo, o menu Debug vai aparecer com diversas opções, como acesso a armas diferentes.

BLOODY ROAR 2

Opções no Custom Mode
Termine o jogo no Story Mode para poder acionar o Model Type no Custom Menu. Nesse menu pode-se crescer as mãos e cabeças dos personagens.
Se terminar sem usar continues, ganha-se a opção de mudar a velocidade de recuperação de energia. Se terminar com todos os lutadores, pode-se mudar a velocidade de carregamento da barra Beast.

Terceira cor dos personagens
Termine o jogo no Arcade Mode e o personagem que você usou ganhará uma terceira roupa. Acione-o com Start na tela de seleção de lutadores.

Jogue com Gado e Sheng Long
Derrote Gado e Sheng Long no Arcade Mode para ter o direito de usá-los. Eles podem ser usados em todos os modos de jogo.

THE FIFTH ELEMENT

Menu de truques

No menu principal, aperte L1, L2, R2, R1, Select. Se fez certo, você vai ouvir um som. Agora leve o cursor até Load Game e aperte X para o menu de truques aparecer mostrando opções como seleção de fase, vidas infinitas e outras.

ROGUE TRIP

Battle boss, nightshade, fase Gulch e mais

Vá para o Options e digite qualquer um dos passwords abaixo:

Battle Boss 1: ○, R2, R1, □, L1, R2
Double Pickups: L1, L2, ○, L1, R1, □
Duke Nukem Time to Kill movie: □, □, ○, ○, △, △
Ativar Allen Saucer: R1, □, X, □, L2, ○
Ativar como Goliath: △, L1, R1, X, L2, L2
Ativar o helicóptero: L1, △, R2, △, △, R1
Ativar como Nightshade: R1, R2, L1, L1, X, ○
Fase Funtopia: X, ○, L2, X, □, L1
Obs: *você só pode correr nesta pista no modo Challenge*
Fase Gulth: X, □, ○, L1, L2, □
Obs: *você só pode correr nesta pista no modo Challenge*
Pulo Infinito: ○, □, R2, X, △
Armor melhorado: R1, △, R1, △, L1, □
Turbo Infinito: □, X, ○, △, R1, R2

TRICKY SLIDERS

Pistas secretas

Termine o Scenario Mode em qualquer final. Vá para o Free Mode e coloque o cursor em One Make. Aperte L1 + ○ para acionar a pista da Antártida, que é secreta. A outra pista secreta é a do campo de golfe. Para acioná-la, vá para Snowboard Park, coloque o cursor na pista New Zeland e aperte L1 + ○

Jogue com personagens de Resident Evil 2

Na tela título, pressione △ △ X X □ ○ □ ○. Entre no Free Mode e, na tela de seleção de personagens, pressione L2 ou R2 para escolher entre Leon, Claire e o zumbi.

STREET FIGHTER ZERO 3

Acionar os modos:

Classical – jogue durante 3 horas.
Mazi – jogue durante 4 horas.
Saikyou – jogue durante 5 horas ou acabe no modo arcade com dificuldade nível 4 ou superior.

Opções Secretas:

Team Battle – vença o estágio Hong Kong no modo World Tour ou acabe o jogo no modo arcade no nível 8.
Survival – vença o estágio Point 48106 no modo World Tour.
Dramatic Battle – acabe o jogo no modo arcade com dificuldade nível 8.
Final Battle – acabe o jogo no modo arcade com dificuldade nível 8.
Poses completas – jogue por 50 horas e pegue o mesmo personagem no modo versus (por exemplo,com Cody vs Cody, ao provocar o adversáriom, Cody retira suas algemas).

Personagens secretos:

Guile – chegue ao nível 27 de seu personagem no modo World Tour.
Evil Ryu – chegue ao nível 28 de seu personagem no modo World Tour.
Super Akuma (Shin Gouki) – chegue ao nível 31 de seu personagem com as três barras ISM no master para selecioná-lo. Depois vá com o cursor até Akuma (Gouki), segure L1+ L2 e aperte qualquer outro botão.

Lute contra Super Akuma (Shin Gouki) no modo Final Battle:
Escolha qualquer personagem, segure L1 + L2 enquanto escolhe a barra de ISM, mantenha-os apertados até Super Akuma (Shi Gouki) aparecer na tela VS.

C: THE CONTRA ADVENTURE

Seleção de fase, movie player e mais

Digite os seguintes códigos no menu principal:
Seleção de fase: aperte ←, ↑, →, □, □, △, △, ↓
Movie Player: △, △, ↓, □, ↑, ↑, ←, △
Supermetralhadora: →, →, □, △, →, ←, ↓, ↓
Vidas ilimitadas: ↑, →, □, △, →, ←, □, △
Smart Bombs ilimitados: □, □, →, ↓, ↓, ←, □, △

SGP DICAS

HEART OF DARKNESS

Mais fases e cenas de cinema

Com o P.Station desligado, conecte o controle 2. Agora segure L1, L2, R1 e R2 e ligue o console. Acesse a tela de Options ainda segurando os botões. No Options, vá para o treehouse e, de lá, entre na opção Load Game. Muito mais fases e cenas de cinema estarão disponíveis.

THE UNHOLY WAR

Acionar os personagens secretos

Entre no menu Mayhem, leve o cursor até Set Teams, aperte simultaneamente ○ e □, aperte Select, Select, Select, Select, Start, Start, Start, □ □ ○ e aperte simultaneamente ○ e □. Se fez certo, a expressão "All Players" vai aparecer no canto inferior direito da tela.

Acionar os campos de batalha secretos

Entre no menu Mayhem, leve o cursor até Accept Teams, aperte simultaneamente ○ e □, aperte Select, Select, Select, Select, Start, Start, Start, □ □ ○ e aperte simultaneamente ○ e □. Se fez certo, a expressão "All Levels" vai aparecer no canto inferior direito da tela.

SMALL SOLDIERS

Passwords para Launch Center, Spirit Bog e mais

Digite os seguintes passwords para acessar as fases abaixo:

Mission 2 – Dimensional Temple: □ X ○ □ X △ □ X
Mission 3 – Floating Fortress: ○ X △ □ □ ○ ○ X
Mission 4 – Spirit Bog: △ X ○ □ X □ ○ X
Mission 5 – Canyon Village: X □ X □ X X ○ X
Mission 6 – Creepy Caverns: □ □ ○ □ X △ ○ X
Mission 7 – Space Ship: ○ □ ○ □ X X △ X
Mission 8 – Hall of Patriots: △ □ □ □ X X △ X
Mission 9 – Graveyard of War: X ○ X X X X ○ X
Mission 10 – Nuclear Mine: □ ○ △ □ X X X □
Mision 11 – Launch Center: ○ ○ X □ X ○ △ X
Mission 12 – Ulhaden Fier: △ ○ X X X △ ○ X
Mission 13 – Garrison Prime: X △ ○ □ X ○ X □
Mission 14 – Inner Sanctum: □ △ △ X X X X □

ASTEROIDS

Digite os seguintes códigos na tela título quando as palavras "Press Start" estiverem piscando. Um som vai confirmar cada dica que for acionada.

Invencibilidade

Aperte ↓ ↓ ↑ ↑ ○ □ △ △. Comece o jogo e aperte simultaneamente Start e Select para acionar a dica.

Acionar a quarta nave

Aperte e segure Select e aperte △ ○ ○ △ □ ○ □.

Seleção de fase

Aperte e segure Select e aperte □ △ ○ △ △ □ ○. Comece o jogo e aperte simultaneamente Start e Select para acionar a dica.

Acionar o jogo Asteriods clássico

Aperte e segure Select e aperte ○ ○ ○ △ □ □ ○.

As dicas seguintes só funcionam para o jogo Asteroids clássico:

Vida extra

Aperte ↑ ↓ ← → ○ □ X △.

99 naves

Aperte ↑ X ↓ △ ← □ → ○.

KNOCKOUT KINGS

Energia extra:

Durante o modo Career, segure L1, R1, L2, R2 quando, entre as lutas, você tiver de escolher entre socar o saco pesado ou o rápido. Você ganhará de dois a oito pontos, dependendo do tempo que segurar os botões.

Jogue com o urso

Para lutar com o urso, no menu principal aperte →← + □ → + △ → + ○ e → + X. Um som confirma a dica. Selecione qualquer lutador e você vai jogar com o urso.

Lutadores cabeçudos

No menu principal aperte ← + ○ ← + △ ← + □ ← + X. Um som confirma a dica.

R-TYPE DELTA

Jogue com a Pow Armor

Sabe aquela nave que traz itens para você? Pois é, essa é a nave secreta. Para ativá-la, dê uma volta (termine uma vez) o jogo no nível de dificuldade Human ou mais difícil. Ou comece o jogo mais de 100 vezes (se não tiver nada melhor para fazer) para obter a nave.

Continues Infinitos

Se as horas totais jogadas forem mais do que 3, você passa a ter 10 continues por jogada. Se ultrapassar 6 horas, os continues passam a ser infinitos. Para ver quantas horas jogou, vá para a opção Your Record e confira os dados.

Ganhe Power Ups

Digite os comandos durante a pausa para obter os resultados:

Power Up	Comando
Laser vermelho	Pressionando R2, digite ←→↑↓→←↑↓ □
Laser azul	Pressionando R2, digite ←→↑↓→←↑↓ X
Laser amarelo	Pressionando R2, digite ←→↑↓→←↑↓ ○
Dose a 99.9%	Pressionando R2, digite ←→↑↓→←↑↓ △

Reveja o final

Ao terminar o jogo uma nova opção aparecerá no War Record. É a Theater, que permite rever o final da nave que você usou para acabar o game.

Seleção de fases

Termine o jogo com as três naves disponíveis desde o começo. Uma nova opção aparecerá no menu inicial: o Stage Select, que permite escolher a fase que quer começar a jogar. *Atenção: se terminar o jogo dessa forma o final não aparece.*

Papéis de parede

Com a opção Gallery dentro de War Record pode-se mudar a imagem de fundo da tela título. Para acionar todas, obtenha as seguintes condições:

IMAGEM	CONDIÇÃO
1	Disponível desde o começo
2	Usar a nave RX pelo menos uma vez
3	Usar a nave R-13 pelo menos uma vez
4	Jogar por 20 horas (não seguidas)
5	Terminar o jogo com a R-9 no nível Human
6	Terminar o jogo com a RX no nível Human
7	Terminar o jogo com a R-13 no nível Human
8	Começar o jogo 100 vezes
9	Terminar o jogo com a R-9 no nível Bydo
10	Terminar o jogo com a RX no nível Bydo
11	Terminar o jogo com a R-13 no nível Bydo
12	Terminar o jogo com a Pow Armor no nível Bydo

NINJA: SHADOW OF DARKNESS

Seleção de fase

Tire todos os Memory Cards do seu P.Station. Quando aparecer na tela "Checking Memory", aperte L2, L2, L2, R2, R2, R2. Se fez certo, as palavras "Dels Level Cheat On" vão aparecer na tela. Agora comece o jogo e acesse o menu de seleção de fase.

Invencibilidade e todos os itens:

Pause o jogo e aperte L2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, ○ △ □ ○ △ □. Se fez certo, você vai ouvir um sino e o ninja vai se transformar em um esqueleto. Você vai estar invencível e com itens e vidas infinitas. Repita o código para voltar ao normal, mas mantendo os itens extras.

Seleção de arma

Pause o jogo e aperte R2, R2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2. Voltando ao jogo você vai ter uma nova arma. Repita o código para pegar uma outra arma.

Diminuir a energia do chefe

Pause o jogo durante a luta contra o chefe e aperte L2, L2, L2, R2, R2, R2, △ △ △ △ △ △.

RIDGE RACER TYPE 4

Largada foguete

Primeiro escolha um carro com câmbio manual. Antes da largada deixe o botão do acelerador pressionado no nível máximo. No momento da bandeirada, coloque na segunda marcha e logo mude para a terceira. O seu carro vai disparar na frente.

SUPER GAMEPOWER

Especial de Dicas, revista pôster, PlayStation Magazine, Melhores do Videogame? Se você perdeu algum desses especiais, não precisa ficar desesperado. É só entrar em contato com a nossa Central de Atendimento e pedir seu exemplar. Mande bala!

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER
Peça os exemplares pelo telefone (011) 3766-3939 ou escreva para a Central de Atendimento - Av. Jaguaré 1.643, Jaguaré, SP, CEP: 05346-000

ESPECIAL 14

Tomb Raider III, Final Fantasy VIII, Marvel vs. Street, Syphon Filter, Ehrgeiz, Brave Fencer Musashiden, todos na parte **P.Station Magazine**; do outro lado da revista (capa dupla), Street Fighter Zero 3 **(P.Station)** SF Collection 1 e 2 **(PSX e Saturn)**, SF Zero 2 **(SNes)**; história da série

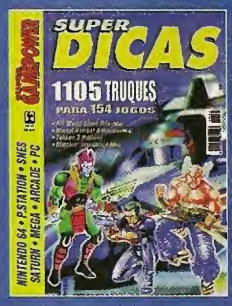
ESPECIAL 13

Perfect Dark, Zelda, Banjo-Kazooie **(Nintendo 64)**, Final Fantasy VIII, Messiah, Street Fighter Zero 3, Metal Gear Solid, Gran Turismo **(P.Station)**, Resident Evil Code: Veronica, Virtua Fighter 3 tb **(Dreamcast)**, Marvel vs. Street **(Saturn)**, Rockman Forte **(Snes)**

ESPECIAL 12

Pôster Gigante com os personagens Lara Croft **(Tomb Raider III)**, Ethan Hunt **(Mission: Impossible)**, Leeloo **(O Quinto Elemento)** e Turok **(Turok II)**. Mais dicas e matérias sobre Tomb Raider I, II eIII, O Quinto Elemento **(P.Station)**, Mission: Impossible e Turok 2 **(Nintendo 64)**

ESPECIAL 11

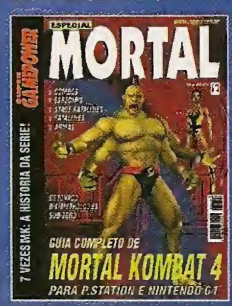


Banjo-Kazooie, Mission: Impossible, Mortal Kombat 4, F-1 World Grand Prix, Duke Nukem 64, F-Zero X, World Cup 98 **(Nintendo 64)**, Tekken 3, Mortal Kombat 4, MDK, San Francisco Rush, Gran Turismo **(P.Station)**, Dracula X, Shining Force III **(Saturn)**

ESPECIAL 10

Tudo sobre o console da Sony: o P.Station no mundo; os problemas do canhão de laser; os acessórios disponíves. E mais: a galeria dos melhores jogos já lançados para o console, **Alundra** Detonado, **Brave Fencer Musashiden** e uma Pré-Estréia especial.

ESPECIAL 9



Guia completo de Mortal Kombat 4 para **P.Station** e **Nintendo 64**: a história de MK 4; os 7 jogos da série MK; combos, especiais, stage fatalities, fatalities e armas; dicas e detonado de Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero.

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Presidente: Richard Civita
Conselheiros: João Paulo J. Lopes e José Heitor C. de Almeida Prado

DIRETORIA EXECUTIVA
Diretora-Superintendente: Vera Helena M. Gomes
Diretores: Francesco Civita, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda

SUPER GAMEPOWER ESPECIAL

Nº 15 - ABRIL DE 1999

REDAÇÃO
Editor-Chefe: Rubem Barros
Editores Assistentes: Akira Suzuki e Ana Luísa Ponsirenas
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Consultores: Maurício Pancheri, André Oka (jogos), Max Winter **(texto)**
Colaboradores: Fernanda Do Val **(arte)** e Lup **(infográfico)**

COMERCIAL
Diretor: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

PUBLICIDADE
Gerente: Rozana Rocque
Executivos de Negócios: Norma Gabá e Nilda Smolari Sperandeo
Contatos: Camilla Dell' Acipreste e Gilda Lario

ASSINATURAS
Assistente: Heloísa Santana

PROMOÇÃO
Gerente: Palmira Valino

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Coordenadora: Cláudia Roque

ADMINISTRAÇÃO
Diretor: Shozi Ikeda

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. **Redação e Correspondência:** rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (011) 816-5667, ramal 233. **Publicidade:** (011) 816-5667, ramais 209/210/220. **Representantes:** Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães,142, apto. 1201, telefax (041) 264-8090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel (048) 222-6701, Florianópolis, SC. New Business, SEPS 705, BL C, Sl. 429, Edif. Mont Blanc, telefax (061) 242-9590, Brasília, DF.

Números atrasados: seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento (de segunda à sexta-feira, das 8 às 20 horas) - Rua Butantã, nº 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP, CEP: 05424-000, telefone (011) 3038-1438, fax (011) 3038-1415, atrasado@uninet.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
EDITORA NOVA CULTURAL – A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, S.Paulo, SP, tel. (011) 3038-1414 de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (011) 3038-1418.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Fotolitos: Relevo Araujo. Impressa na Globo Cochrane Gráfica. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

O açúcar de Gatorade aumenta a capacidade física,
não a circunferência física.
Sede de Saber
Suas curvas vão continuar as mesmas, mas o seu rendimento físico... quanta diferença. Apesar de ter açúcar, Gatorade tem poucas calorias: 24 kcal num copo de 100 ml. E não pense que o açúcar entrou de alegre na fórmula de Gatorade, não. Ela foi desenvolvida com as quantidades adequadas de açúcares, água e sais minerais necessárias para cobrir o que o corpo gasta. Quando você sente cansaço físico e o seu rendimento cai, é sinal de que ele já está no prejuízo. É matemático. Não há a menor possibilidade de Gatorade aumentar o seu raio e, muito menos, o seu diâmetro.
Gatorade
Thirst Quencher
você quer / você pode

VALE UMA Jogada PRÊMIO

OS ÚLTIMOS SERÃO...

The Ultimate Sports Arcade Game Center

www.sportsarcade.com.br

...OS ÚLTIMOS.

Todos os lançamentos de jogos de luta, esportes, Pinballs e Simuladores, compra por combos, desafios e uma galera fera em todos os tipos de games.

Venha para a Sports Arcade e prepare-se para muita ação!

(São Paulo) São Bento, 67 • Barão de Itapetininga, 68 • Paulista, 989 • Paulista, 1405 • (Curitiba) XV de Novembro, 246 • Shopping Mueller - Piso Candido de Abreu

*Recorte e apresente este cupom ao recarregar seu Sports Card em qualquer Sports Arcade e troque por uma **Jogada Prêmio.**